

Drakar och Demoner HJÄLTARNAS HANDBOK



HJÄLTARNAS HANDBOK

KONSTRUKTION:
JOHAN SJÖBERG

REDIGERING:
HENRIK STRANDBERG

GRAFISK FORM:
HÅKAN ACKEGÅRD

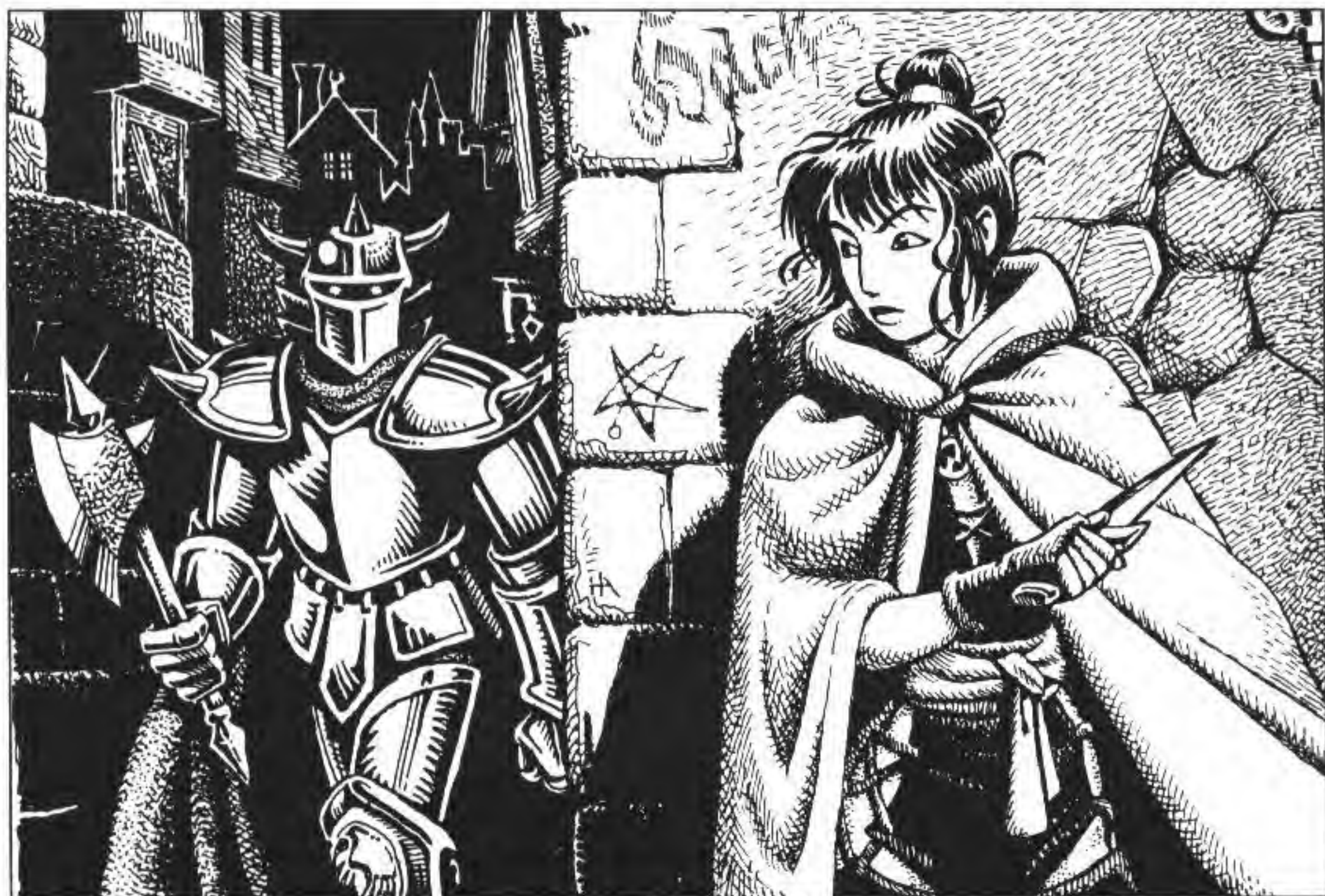
ORIGINAL:
APKONST HB; ÅSA HEDENSKOG

ILLUSTRATIONER:
APKONST HB; HÅKAN ACKEGÅRD

OMSLAG:
KEN KELLY

PRODUKTION:
NILS GULLIKSSON

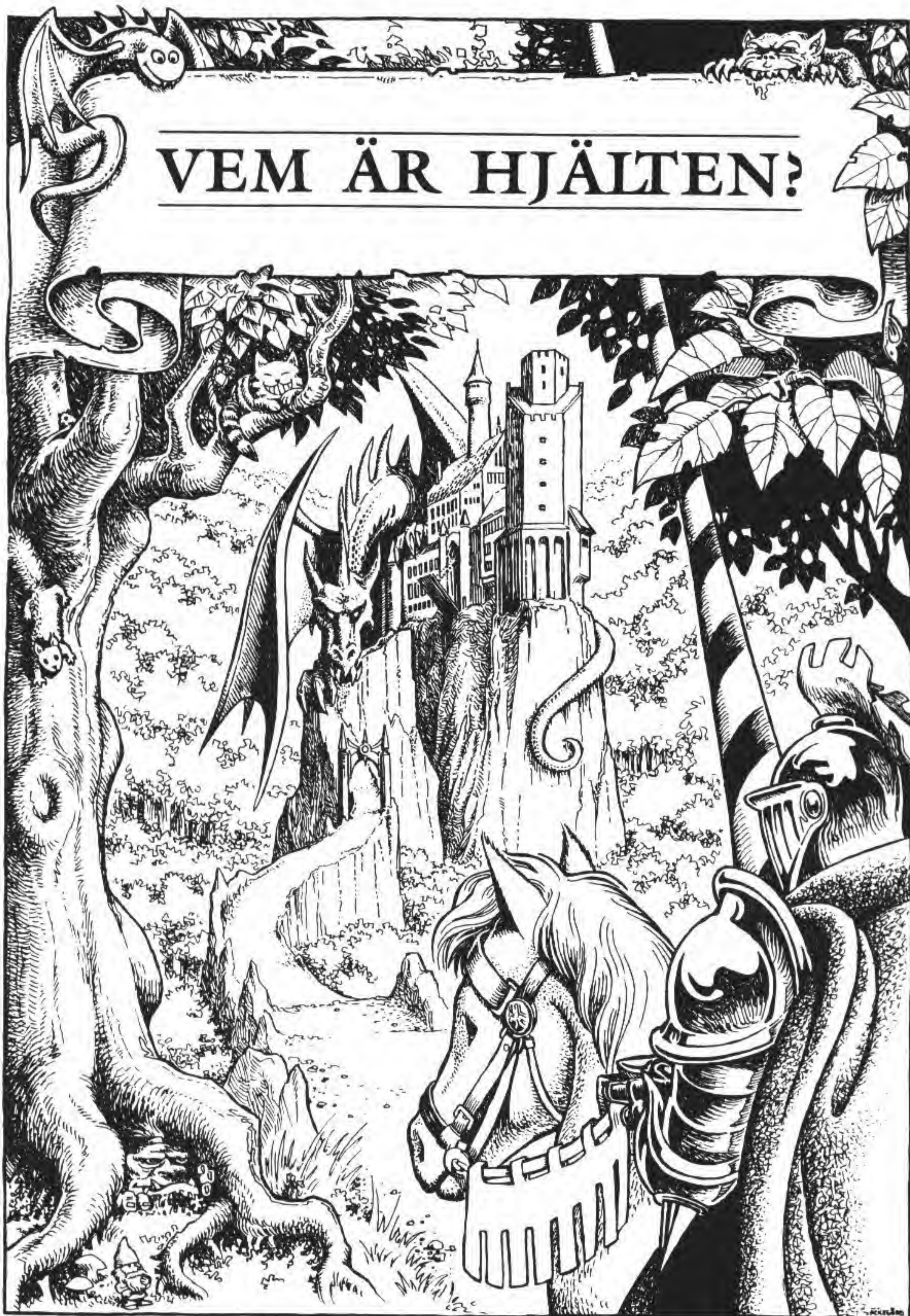
Repro och tryck: Tryckproduktion, Västerås, Copyright © 1994 Target Games AB



Innehåll

Vem är hjälten?	3	Vem är gudomen?	33
Öden och livsmål	4	Hur stark är gudomen?	34
Följeslagare	4	Hur många anhängare?	34
Hjältens vardag	5	Vilket mål har gudomen?	35
Hur du skapar en hjälte	6	Hjältens roll	37
Bakgrundspoäng	6	Vilka mål/delmål har hjälten?	38
Hjälteförmågor	7	Eder	39
Erfarenhetspoäng	8	Att svära en ed	39
Ras	8	Den edsvurne hjälten	40
Kön	8	Edens uppfyllelse	40
Grundegenskaper	8	Livsmål	40
Syn och hörsel	9	Förbannelser	43
Socialt stånd	9	Att trotsa gudarna	44
Startkapital	9	Mörka hjältar	45
Särskilda förmågor	9	Mörka hjälteförmågor	45
Hjälteförmågor	9	Svagheter	47
Hjältepoäng	15	Illdåd	48
Rykte	15	Rykte	48
Hjältestatus	15	Hjältestatus	48
Att göra en gammal hjälte ny	16	Följeslagare	50
Hjältar och färdigheter	17	Hjältar i kampanjer	51
Perfekta slag och fummel	17	Hjälteförmågor	51
Färdigheter	17	Hur man spenderar HP	52
Primära färdigheter	18	Rykte	53
Sekundära färdigheter	18	Kampanjspel	54
Hjältar i strid	20	Hjältefölje	54
Handlingar	20	Hjälte med följe	55
Särskilda handlingar	20	Att spela fler än en rollperson	55
Hjältens motståndare	21	Generationsrollspel	55
Självmondsattacker	21	Äventyrsuppslag	56
Karaktärsdrag	22	Fritagning	56
PSY-bonus	22	Infiltration/spaning	56
BP-bonus	22	Eskort/beskyddare	57
Gamla rollpersoner	23	Attack!	57
Beskrivningar	23	Monsterjakt	57
Karaktärer	25	Finn reliken!	57
Beskrivningen	26	Följeslagare	58
Den spirande hjälten	26	Varför följeslagare?	58
Den ljusskygge hjälten	26	Förväntningar	58
Egocentriker	26	Följeslagare	59
Den glade äventyraren	28	Den rättträdige alven	59
Folkets hjälte	28	Den girige dvärgen	59
Egoisten	28	Den äventyrslystne spolingen	59
Mörkrets furste	29	Den ärrade veteranen	59
Den ofrivillige hjälten	29	Den arrogante ädlingen	60
Den glömde hjälten	29	Den grånade magikern	60
Den allvarstygnde härskaren	30	Den bitske barbaren	60
Den falske hjälten	30	Den kvickfotade tjuven	60
Öden och livsmål	31	Den förkläddde demonen	60
Öden och hjältar	32	Den sveckfulle lismaren	61
Öden och gudar	32	Att skaffa följeslagare	61
Hur skapar man ett öde?	33	Hur bra är följeslagarna?	63

VEM ÄR HJÄLTEN?



I *Drakar och Demoners* värld finns det en grupp personer som höjer sig över mängden. De har kunskaper och krafter som sträcker sig vida över det normala. De utför dåd som skulle vara omöjliga för vem som helst utom dem själva. De mäktigaste av dem dyrkas nästan som gudar av folket. De är *hjältar*.

En hjälte är en person som genom sina hjältedåd skapat sig ett rykte. Han har varit överallt och sett allt som är värt att se. Han har kämpat mot skräckinjagande vidunder i underjorden, han har färdats ensam genom jättelika, mörka skogar, han har bestigit berg och korsat floder för att finna platser där ingen tidigare satt sin fot. Han har funnit skatter som folk endast trodde var legender och konfronterats med det övernaturliga fler gånger än han kan minnas.

Hjälteglorian har han fått för att han mestadels har varit rättrådig och gjort saker som gagnat hans folk. Folket ser upp till honom och litat på honom. Man talar om honom och hans dåd på värdshusen och tavernorna. Barderna skriver sånger om hans bravader och poeterna diktar om hans fantastiska äventyr. Bondmödrar berättar sagor om honom för sina barn innan de skall sova, eller skrämmer dem med hans namn om han är på fiendens sida.

En riktig hjälte kan aldrig gå ofredad genom en stad där hans dåd är kända. Överallt kommer människor att sluta sig kring honom för att försöka få se bara en så liten så liten glimt av honom, kanske ta på honom eller rent av lyckas slita en bit av hans mantel. En del ser hjälten som sin chans att komma upp sig en bit här i livet. De vet om, att om de besegrar hjälten kommer deras namn att nämnas i sagorna. Därför händer det lätt att någon sådan person väljer att utmana hjälten på duell. Hjälten kan inte tacka nej utan att hans hjältestatus smutsas lite och eftersom utmanarna sällan har någonting att sätta emot när det verkligen gäller brukar hjälten försöka beseгра dem snyggt utan att förödmjuka dem alltför mycket, men dra sig för att döda dem då sådant alltid får efterskall.

En hjälte är modig, stark, principfast och tvekar aldrig. I farans stund är det alltid hjälten som lyckas hålla sitt huvud kallt och klarar av att rädda situationen. Han är målmedveten och vet vad han vill och oftast också hur han skall lyckas med det. Det finns ingen uppgift som är så svår för att en hjälte skulle låta bli att försöka. Inte ens himlavalvets stjärnor verkar ouppnåeliga för honom.

ÖDEN OCH LIVSMÅL

Ingen blir hjälte av en slump. Det finns alltid någonting som styr hjälten och formar hans liv. Det kan antingen vara hjälten egna ambitioner, hans livsmål, en ed han svurit eller en högre makt, ett öde. Ödestyngda hjältar är särskilt utvalda av gudarna att bli deras redskap i den maktkamp som ständigt pågår mellan de högre makterna. Ofta blir hjälten sökande långt och svårt och när slutligen ödet har uppfyllts fyller inte hjälten någon funktion längre utan står ensam, utan mål eller viktiga uppgifter, tömd på allt och utbränd.

Ibland behöver gudarna ett redskap som de har råd att förlora, som är förbrukningsbart. Då blickar de ut över världen och väljer den första och bästa för ändamålet och knyter honom till sig. Sådana hjältar kallas för slumpens hjältar. De är inte särskilt pålitliga, men blir oftast inte heller särskilt mäktiga.

Sanna hjältar väljs ut och förses med ett öde i samma ögonblick som de tar sitt första andetag. Guden har tidigt valt ut dem och sett deras inneboende styrka som bara behöver väckas till liv. Hela deras liv formas av guden för att den skall få ett mäktigt redskap och troget redskap i sin tjänst.

Mäktigast av alla är dock de gudafödda hjältarna. De är helt enkelt söner eller döttrar till gudarna som låtit dem födas av en människa för att de skall kunna vara en naturlig del av den mänskliga världen. Redan från det ögonblick en gudafödd hjälte avlas får han del av gudens kraft som bara växer starkare och starkare i honom under hela hans liv. Han är så intimt knuten till gudomen att man nästan kan säga att hjälten är en del av den.

De hjältar som styrs av sina egna ambitioner har visserligen inte lika stor potential som de hjältar som styrs av de högre makterna, men de har betydligt större möjlighet att leva sitt liv helt i enlighet med vad själv tycker passar utan att tvingas mot ett svåruppnåeligt mål av en egoistisk gud. Dessutom kan de, med lite tur, faktiskt bli lika mäktiga som de gudafödda, ödestyngda hjältarna.

FÖLJESLAGARE

Kring en erkänd, omsjungen hjälte samlas det alltid personer som vill sola sig i glansen från hans hjältegloria. Det kan röra sig om allt från spolingar till erfarna äventyrare eller varulvar och demoner som dras till hjälten. Vissa för att de vill skaffa sig erfarenhet, andra bara för att försöka komma nära hjälten och utnyttja honom.

Av de personer som sluter sig till hjälten väljer han själv ut de han anser mest lämpliga och det blir de som formar hans följe, hans trogna medhjälpare, som följer honom över hela världen och kämpar vid hans sida i hans strävan att uppfylla sitt livsmål eller öde. De hjälper honom också med enklare, alldagliga göromål som att skaffa uppdrag, bära packning, ordna mat och logi o. s. v. Även om många hjältar inte vill erkänna det skulle de knappast klara sig utan sina följeslagare.

HJÄLTENS VARDAG

En hjälte är nästan alltid på resande fot, i varje fall när han fortfarande är ung och vital och inte ännu har valt att dra sig tillbaka i lugn och ro som härskare över ett mindre rike eller bara som slottsherre i

någon glömd del av världen. Ständigt flackar han från kungarike till kungarike, från uppdragsgivare till uppdragsgivare och utför stordåd på beställning. Det är sällan han sover mer än en vecka i streck i samma säng utan för honom är det minst lika vanligt att sova under bar himmel som under tak.

En känd och populär hjälte inbjuds ofta till olika herresäten för att delta i festligheter av olika slag. Det finns ingenting som förgyller en tillställning så som riktiga hjältar, sådana som folk pratar om, i varje fall anser adelsmännen det. Han måste delta i torneringar och tävlingar av olika slag där han dessutom är pressad att ständigt vara en av de främsta, annars börjar ju folk undra vad som har hänt med deras hjälte och han kan i värsta fall förlora sin hjältestatus.



HUR DU SKAPAR EN HJÄLTE

Det här är inga helt nya regler för hur du skapar en rollperson. Du använder fortfarande grundreglerna för att skapa din hjälte. Nedan finns dock regelförslag och ganska stora ändringar som gör reglerna för hur man skapar en rollperson mer anpassade för riktiga hjältar.

Här beskrivs inga nya yrken. Istället beskrivs ett antal nya karaktärer som passar hjältar och som hjälper dig att rollspela din hjälte. Inte beskrivs några nya särskilda förmågor, utan här presenteras istället ett antal betydligt kraftfullare förmågor, s. k. *hjelteförmågor*. Här ges också förslag till hur du avgör hur mäktig din hjälte är, med hjälp av bakgrundstabeller, och på så sätt får veta vilken hjältestatus han har. Det finns också regler för hur du konverterar en rollperson skapad med enbart grundreglerna till en "riktig hjälte".

Använd de regler du önskar för att skapa din hjälte. Du behöver inte använda alla.

Exempel: Filip har bestämt sig för att skapa en riktig hjälte. Han vet inte riktigt hur han vill att hans hjälte skall vara, men han har kommit på ett bra namn: Riorik.

BAKGRUNDSPÖÄNG

Bakgrundspoängen används på samma sätt som i Grundreglerna, men hjälstens bakgrund styr hur många bakgrundspoäng han får. En nyskapad hjälte får slå 1T6 slag på tabellen, eller välja fritt i samråd med SL. Det senare alternativet kan vara särskilt lämpligt om man redan har funderat ut en bakgrundshistoria. Får man samma resultat mer än en gång bör man slå om, om man inte anser att man kan skapa en väldigt intrigerande bakgrundshistoria med just de händelserna. De extra bakgrundspoängen man får här läggs till de 125 man normalt får.

HJÄLTEDÅDSTABELL

1T20 Hjälteåd

- 1-3 TORNERINGSSEGER. Hjälten har vunnit minst en stor tornering (över 500 deltagare). 15 extra bakgrundspoäng och 5 hjältepoäng.
- 4-5 DUELL. Hjälten har besekrat en annan hjälte i duell någon gång under sin karriär. Kanske var det fiendernas härförare som han utmanade på envig eller en mäktig mörkerhjalte eller någon annan känd hjälte. 1T10+10 extra BP och 1T10 HP.
- 6-7 MONSTERBANE. Hjälten har under sin bana som äventyrare mött och nedkämpat ett fruktansvärt monster, dock inte någon unik varelse. Kanske en vampyr, varulv, ganska kraftig demon eller något liknande, men som ändå blivit vida känt. Förmodligen har hans hjälteåd gett honom ett epitetsom Varulvsbane, Demondräparen, el. dyl. 1T10+10 extra BP och 1T10 HP.
- 8-9 KORSEFARARE. Hjälten har lett styrkor som, eller har ensam, nedkämpat och bränt städer, tempel och borgar i främmande riken. Han är en krigsveteran med ett stort rykte och kommer att omnämnas i historieböckerna. 20 extra bakgrundspoäng och 10 HP.
- 10-11 UPPTÄCKTSRESANDE. Hjälten har vid ett otal tillfällen varit på platser okända för den vanliga befolkningen. Det är mycket möjligt att han har upptäckt en ny kontinent eller ett nytt land. Kanske har han varit den förste att bestiga ett mytomspunnet berg eller forcera de mörka skogarna i öster. 20 extra bakgrundspoäng och 10 HP.
- 12-13 MONSTERBANE. Hjälten har stått öga mot öga med en av de farligaste varelser som finns och gått segrande ur kraftmätningen. Kanske var det en svart hämnare eller en mycket kraftfull demon. 1T20+10 extra bakgrundspoäng och 1T10+5 HP.
- 14 GRAVPLUNDRARE. Hjälten var den som lyckades ta sig in i en uråldrig konungagrav som alla trodde existerade enbart i legenderna (jfr. Tutanchamon). Där hittade han gott om guldmynt och annat som gjorde att han har kunnat leva gott sedan dess. 20 extra bakgrundspoäng, 10 HP samt +10 på slaget för Startkapital.
- 15 VAPENBÄRARE. Hjälten är ägaren till ett mycket känt magiskt vapen eller annat

mäktig föremål. Vapnets historia och exakta krafter avgörs av SL i samråd med spelaren. Hur hjälten fått tag i vapnet varierar kanske genom duell eller på äventyr. Dessutom 25 extra bakgrundspoäng.

- 16 RÖVARE. Hjälten lyckades ensam eller tillsammans med några kumpaner stjäla ett farligt monsters (drake eller liknande) skatt utan att döda monstret. Visserligen kan detta har gett dem en farlig fiende, men också ganska gott om pengar. 20 extra bakgrundspoäng, 10 HP och +10 på slaget för Startkapital.

- 17 SEGERHERRE. Hjälten var ansvarig för att ett stort hot mot fosterlandet avväjdes. Kanske gjorde han det genom att i lönn-domsänka fiendens invasionsflotta eller lockade deras huvudstyrka i ett bakhåll. 30 extra bakgrundspoäng och 15 extra hjältepoäng.

- 18 DRAKDÖDARE. Hjälten är en av de få personer i *Drakar och Demoners* värld som kan titulera sig "drakdödare", eftersom han, troligtvis ensam, lyckades nedgöra en drake, en av skapelsens härskare och väktare. 35 extra bakgrundspoäng och 20 HP.

- 19 RÄDDAREN I NÖDEN. Någon gång under sin hjältebana har hjälten räddat kungen i sitt hemland eller någon annan extremt mäktig person undan döden, kanske prinsessan eller drottningen. Förutom att den personen vars liv hjälten räddade står i evig tacksamhetsskuld till honom får han 30 extra bakgrundspoäng och 10 HP.

- 20 SL SPECIAL. SL får göra sitt bästa för att hitta på något extra heroiskt värt att nedteckna i rullorna. (50 BP och 35 HP)

Exempel: Eftersom Filip är lite osäker på hur han vill göra Riorik bestämmer han sig för att slå på tabellen. Först slår han 1T6 för att se hur många slag han får göra på tabellen. Det blir en 4:a, Riorik får alltså göra fyra slag på tabellen. När han slår sina slag får han resultaten 4, 14, 15 och 17. Riorik läser av i tabellen. Han har fått DUELL, GRAVPLUNDRARE, VAPENBÄRARE och SEGERHERRE. Tillsammans med SL bestämmer Filip att Riorik i sin ungdom äventyrade tillsammans med några vänner och av en slump hittade en gammal gravkammare som de utforskade (GRAVPLUNDRARE). Rioriks del av bytet blev ett legendariskt magiskt

svärd kallat Skymningsblod (VAPENBÄRARE). De kommer överens om att eftersom Riorik fick ett så mäktigt föremål får han inte något extra Startkapital. Med Skymningsblod vid sin sida började Riorik att äventyra ordentligt och hade snart skaffat sig något av ett rykte. Då föll ett ont grannland över Rioriks fosterland som en stor svart skugga och annekterade det. Riorik klarade sig dock och började bygga upp en motståndsvörelse och efter en hård kamp lyckades de befria landet (SEGERHERRE) efter det att Riorik ensam besegrat motståndarnas härförare i en duell (DUELL).

Filip räknar efter (slår för DUELL, får 13 BP och 5 HP) och ser att Riorik får sammanlagt 88 extra bakgrundspoäng, totalt 213, och 30 hjältepoäng.

ERFARENHETSPÖÄNG

Vilka max FV och antalet EP hjälten får styrs av vilken typ av hjälte han är (se Öden och Livsmål) och hans ålder. Läs av i tabellen nedan.

	Vanlig/ Slump	Sann	Guda- född
EP för:			
Ung	200	225	250
Mogen	250	275	300
Medelålders	300	325	350
Gammal	350	375	400
Max FV från start:			
Ung	21	23	25
Mogen	23	25	27
Medelålders	25	27	29
Gammal	27	29	31

RAS

Du väljer din hjältes ras precis som i Grundreglerna.

Exempel: Filip bestämmer att Riorik skall vara människa eftersom han tycker att det passar bäst och betalar 10 BP.

KÖN

Fungerar precis som i *Drakar och Demoners* Grundregler.

Exempel: Helt klart är Riorik man.

GRUNDEGENSKAPER

Du köper grundegenskaper precis som i Grundreglerna med den skillnaden att om du har fått många extra bakgrundspoäng kan du köpa högre värden.

Exempel: Nu börjar Filip nästan kunna se Riorik framför sig och han bestämmer sig för att lägga ned ordentligt med poäng på grundegenskaper för att få en bra motståndsledare. Han vill att Riorik skall ha ganska hög STY och FYS och köper 15 i STY och 16 i FYS. För att Riorik skall kunna vara en bra slagskämpe bör han dessutom ha byfsad SMI så Filip köper 14 i SMI vilket kostar 17 poäng. För att vara en bra ledare bör Riorik också ha god INT, PSY och framför allt KAR. Filip köper 13 i INT och 13 i PSY, det tycker han räcker och det kostar inte mer än sammanlagt 28. KAR väljer han dock att köpa hela 17 i, vilket kostar honom 30 BP. Filip tycker att Riorik skall vara ganska stor för att vara respektingivande och spenderar därför ytterligare 8 BP för att Riorik skall få STO 17. Totalt har Filip gjort av med 128 BP på grundegenskaper.



SYN OCH HÖRSEL

Alla hjältar ser och hör inte lika bra. Hur bra man ser påverkar FV i Upptäcka fara och Finna dolda ting. Hörseln påverkar FV i Upptäcka fara och givetvis också i Lyssna.

Det är frivilligt att slå på tabellen.

Syntabell

1T6+BP	Syn	FV i Upptäcka fara och Finna dolda ting
1	Dålig	-2
2	Nedsatt	-1
3-4	Normal	±0
5-6	God	+1
7-9	Mycket god	+2
10+	Utmärkt	+3

Hörseltabell

1T6+BP	Hörsel	FV i Upptäcka fara och Lyssna
1	Dålig	-2
2	Nedsatt	-1
3-4	Normal	±0
5-6	God	+1
7-9	Mycket god	+2
10+	Utmärkt	+3

Exempel: Självlärt kan inte Riorik vara närsynt eller lönghör, det passar helt enkelt inte en riktig hjälte. Därför spenderar Filip 3 BP på Syn och 3 BP på Hörsel. Filip slår 5 och 2. Det blir Mycket god syn och God hörsel.

SOCIALT STÅND

Fungerar precis som i *Drakar och Demoners* Grundregler, men visar snarare vilken bakgrund hjälten kommer ifrån och inte vilken social klass han tillhör nu. De flesta hjältar är ju ständiga besökare av slott och herresäten.

Exempel: Filip vill att Riorik skall komma från medelklassen då han tycker att det är en lämplig bakgrund för en blivande motståndsledare och spenderar därför 4 BP. Han slår 8, lägger till 4 och läser av resultatet. Riorik är bögge medelklass.

Filip bestämmer att Rioriks far var bonde och att Riorik själv lämnade hemmet vid arton års ålder för att söka lyckan.

STARTKAPITAL

Fungerar precis som i *Drakar och Demoners* Grundregler.

Exempel: Riorik lägger till 2 då han spenderade 4 BP på socialt stånd och spenderar 6 ytterligare BP. Slaget ger 10 (+8), sammanlagt 18. Riorik får 3.000 sm i startkapital.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR

Fungerar också precis som i *Drakar och Demoners* grundregler med den skillnaden att hjälten har möjlighet att få slå flera gånger genom att spendera hjältepoäng. För varje spenderad HP får du +2 på tärningsslaget. Du måste spendera minst en HP och får spendera max 40.

Exempel: Riorik väljer att slå en gång genom att spendera 3 BP (fungerar alltså precis som vanligt). Resultatet blir 28, Övertygande tonfall, något som både SL och Filip tycker passar bra. En ledare måste kunna vara övertygande. Sedan väljer Filip att göra ytterligare två slag genom att spendera först 1 HP och sedan 7 HP. Resultaten blir Starka nypor och Precisionssinne vilka också både SL och Filip passar riktigt bra eftersom Riorik är uppväxt på landet och har god hand med vapen.

HJÄLTEFÖRMÅGOR

Hjältar har exceptionella förmågor som är mycket mäktigare än de förmågor vanliga rollpersoner har tillgång till. Detta är förmågor som kanske legat dolda under långa perioder men slutligen visar sig när rollpersonen blivit en riktig hjälte. Nedan beskrivs ett antal sådana, några väldigt mäktiga, andra av magisk eller demonsik karaktär. Vissa innebär t. o. m. att gudarna blandar sig i verkligheten. Det står givetvis SL fritt att hitta på egna efter eget tycke.

Många av hjälteförmågorna har namn som kan passa som epitet. En hjälte med förmågan Vilddjuret kan kallas för Vargan Vilddjuret och om samma hjälte istället hade förmågan vapenmästare skulle han kunna kallas Vargan Vapenmästare.

Det kostar 5 HP (hjaltepoäng, förklaras senare) att slå på tabellen och för varje extra HP man spenderar får man +1 på slaget med T20. Du får spendera högst sammanlagt 20 HP.

Exempel: Filip vill att Riorik skall ha ganska många hjälteförmågor, han är ju trots allt en ganska mäktig hjälte. Först spenderar han 5 HP för att få slå ett slag på tabellen. Resultatet blir 6, ONDA ÖGAT, en förmåga som passar Riorik utmärkt. Filip väljer att spendera ytterligare 5 HP för att få slå en gång till på tabellen. Den här gången blir resultatet 8, SNABBDRAJNING, en förmåga som Filip anser att varje hjälte borde ha, så varför inte. Slutligen spenderar Filip 7 HP för att få +2 på slaget. Det lönar sig. Resultatet blir $19+2=21$, ORÄDD. Nu när Filip sett vilka förmågor Riorik fått bestämmer han sig för att Riorik skall kallas Stålblick, dels för att han har förmågan Onda ögat och dels för att han har förmågan Orädd. Riorik Stålblick börjar bli färdig. De övriga 5 hjältepoängen sparar Filip till framtida tillfällen. De kan komma väl till hands i en pressad situation.

Empati

"Han sade att han kunde känna hur folk mädde, och vilken inställning de hade till honom. Det var därför han alltid lyckades välja de som passade bäst ihop när han valde ut sitt följe. Inte en enda gång lyckades någon ondsint lismare ta sig tillräckligt nära honom för att skada honom."

Hjälten känner alltid vilken sinnesstämning folk i hans närhet är i. Han vet också om de har fientliga avsikter eller inte. En hjälte med den här förmågan kan endast luras med avancerad magi.

Järnnäve

"Han kallades Ullmor Käknäckare och det var inte för intet. Den man fanns inte som stod kvar efter det att han slagit träffat, med en kraft vida överstigande en hästsparks. Han brukade roa sig med att reta upp tjurar för att sedan, med ett enda slag, bryta deras nacke."

Alla hjältens slag och sparkar gör automatiskt maximal skada inklusive skadebonus. Det är inte många som står kvar när hans slag har träffat. Om han vill kan han justera skadan nedåt med upp till fem poäng beroende på hur hårt han tar i.

1T20+HP	Förmåga
1-2	Empati
3-5	Järnnäve
6-7	Onda ögat
8-9	Snabbdragnig
10-11	Kraftslag
12-13	Snabbsläende
14-15	Projektilparering
16-17	Djurherre
18-19	Telepati
20-21	Orädd
22-23	Gott läkekött
24-25	Stålsättning
26-27	Magisk talang
28	Okänslig för eld
29	Sjätte sinne
30	Vapenmästare
31	Vilddjuret
32	Besatt
33	Gudarnas gunstling
34	Magisk immunitet
35	Osårbarhet



Onda ögat

"Det var aldrig någonsin någon som vågade möta hans blick. Det kändes som om den klädde av en bit för bit och till slut stod man där naken, utan bud och kläder. Man blev lam, förskräckt och passiv. Han sa att han märkte sina motståndare och än idag berättas om Bergonds onda öga."

Hjälten har en ytterst hotfull och skarp blick. Personer som ser honom i ögonen slår omedelbart ned sin egen blick. Han är så skräckinjagande att han bara genom att titta på någon och övervinna dennes PSY med sin egen på motståndstabellen kan få personer med hotfulla tankar att avstå från att anfalla honom. En person som blivit utsatt för ett sådant "ont öga" och märkts är väldigt illa till mods under resten av dagen och får -3 i CL på allt han företar sig.

Snabbdragning

"Innan någon annan hann reagera hade Serak placerat svärdsspetsen mot Darkors strupe. Darkors vakter stod paralyserade och tittade på, oförmögna att göra något åt situationen. Det var första gången de två möttes, men det skulle komma att bli många fler."

Hjälten drar så snabbt att han aldrig behöver ödsla någon handling för att dra sitt vapen. I den stridsrunda han drar sitt vapen vinner han alltid initiativet. Han har också förmågan att, om han så önskar, kunna hålla tillbaka ett hugg så att svärdsspetsen stannar en centimeter från motståndarens strupe.

Kraftslag

"Nerth Mansklyve hade den unika förmågan att varje gång han var i en riktigt svår situation kunde han utdela tre-fyra dödande slag i följd, klyva fiendens rustningar och själv gå segrande ur striden."

Hjälten kan genom att spendera 1 T6 PSY-poäng låta ett slag, efter det att slaget har träffat, göra maximal skada, inklusive skadebonus. Förmågan kan användas upp till fyra gånger per dag.

Snabbsläende

"Serak Vapenmästaren är en legend. Det fanns ingen i hela världen som var snabbare med sitt svärd än han. Innan de andra ens hade fått sina

svärd ur skidorna hade han utdelat ett flertal dödande hugg. Det var sällan hans motståndare fick en chans att sätta stål mot stål."

Hjälten har så snabba reaktioner att han alltid vinner initiativet i varje stridsrunda. Om två eller flera hjältar med denna förmåga möts avgörs turordningen på sedvanligt sätt.

Projektilparering

"Han var otrolig. Var gång fienden avsytrade sina pilar mot honom blev han till en levande sköld. Med en vansinnig snabbhet och skicklighet snurrade han, Serak Vapenmästaren, sina svärd och klöv fiendens pilar som kraftlösa föll till marken."

Hjältens totala koordination och snabba uppfattningsförmåga tillåter honom att parera kast- och skjutvapen med eggvapen, sköld eller stav. Det krävs dock att hjälten skall se när vapnet avlossas eller kunna följa projektilen under minst tio meter av dess bana.

Djurherre

"Farek Vargason spenderade större delen av sitt liv i vildmarken tillsammans med de fria, vilda djuren. Aldrig var det ett djur som uppträdde hotfullt mot honom och de samlades alla kring honom och höll honom ständigt sällskap."

Tack vare hans enormt goda hand med djur och positiva utstrålning attackerar aldrig ett icke-provokerat djur hjälten. Han kan också lugna aggressiva djur, som inte är under magisk påverkan, genom att se dem i ögonen och övervinna deras PSY med sin egen på motståndstabellen.

Telepati

"De två bröderna Arnthor och Harmon var kända för att vara ytterst svärlagna i strid. De yttrade aldrig ett ord under striden utan dansade bara runt sina motståndare och koordinerade sina handlingar så väl att det ryktades att de båda var svartkonstnärer som kunde läsa tankar."

Hjälten har förmågan att kommunicera med andra utan ord. Hans telepatiska krafter har en räckvidd av PSYx10 meter.



Orädd

"Det var bara Bergond som lugnt stod kvar när den fasansfulla demonen slet sig loss ur dimman. De andra flydde i vild panik och tänkte bara på att rädda sina egna skinn. Deras ångestfyllda skrin fick luften att vibrera samtidigt som Bergond lugnt lossade sin bredbladiga stridsyxan ur bältet och gjorde sig redo att kämpa."

Det finns ingenting som kan skrämma hjälten. Antingen har han redan sett allt eller så anser han bara helt enkelt att rädsla är en överflödig känsla. Han behöver endast slå på Skräcktabellen då han utsätts för "magisk" skräck, dvs. en skräckframkallande besvärjelse (ej drakar).

Gott läkekött

"Serak den Särlose fick sitt namn av att han, trots de otaliga duellerna, aldrig uppvisade några större skador. Oavsett hur illa därhan han hade varit var han på fötter bara några dagar senare. Jag minns när han nästan hade förlorat sin högra arm i ett nestigt bakbäll, en knapp vecka senare var han helt återställd. Han var otrolig helt enkelt."

Hjälten läker tre gånger snabbare än normalt, även av läkedroger.

Stålsättning

"Hur barbarhövdingen Ghan fortfarande kunde stå på två ben var ofattbart för dem som hade sett hur mycket stryk han hade tagit. Hans motståndare hade överöst honom med slag och sparkar, men han var fortfarande tillsynes oberörd trots att han blödde kraftigt från sitt högra ögonbryn. Han tog två steg fram, slet tag i sin motståndares högra arm och vred om."

Hjälten tål skador precis som en person med färdigheten Bäsärkagång (se Grundreglerna sid. I-46). Han slår dock ett PSY-slag i stället för färdighetsslag.

Magisk talang

"Jorgur Vred hade aldrig studerat hos en magiker. Ändå var han en av de skickligaste i sin skola. Varifrån han hade fått sina kunskaper var det

ingen som visste, men det berättades att han hade slutit en pakt med mörkrets makter och sålt sin själ till dem."

Hjälten har en medfödd magisk talang som legat dold tills nu. Detta ger hjälten möjlighet att spendera erfarenhetspoäng på magiskolor och besvärjelser. Han behöver inte lära sig besvärjelserna av en magiker utan känner intuitivt hur han skall fokusera sina krafter för att uppnå önskad effekt. Dessutom kan han träna upp sin förmåga med hjälp av ensamträning om han så önskar. Han måste dock spendera EP för att få något Skicklighetsvärde i besvärjelserna samt FV i Magiskolan.

Om du har *Magikerns handbok* kan du låta hjälten göra ett slag på tabellen för Vild magi istället om han så önskar.

Okänslig för eld

"En gång för länge sedan hade en grupp spolingar bestämt sig för att bränna ned det värdshus där den kände hjälten Hjortur Thorn hade tagit in kvällen innan. Huset övertände på bara några få minuter och de unga pojkarna kunde inte tro sina ögon när Thorn kom ut ur dörren till synes oskadd iklädd sin brinnande nattsärk. Behöver det sägas att de flydde för livet."

Hjälten tar ingen som helst skada av eld eller värme. Han kan inte börja brinna under några omständigheter. Hans tillhörigheter, kläder vapen o. s. v. tar dock normal skada av eld. Gäller ej magisk eld.

Sjätte sinne

"En av de anledningar till att Farek Vargasons hjältebana blev så lång var att han hade vad folk kallade ett tredje öga. Det gick inte att överraska honom på något sätt. Otaliga var de tillfällen då hans fiender försökte lura in honom i bakbäll eller mörda honom i lönnedom. Men vad helst de försökte göra var Farek alltid steget före."

Under sin hjältebana har rollpersonen utvecklat ett förstklassigt sjätte sinne, så starkt att det i princip är omöjligt att överraska hjälten. Även om magi används har hjälten alltid minst 10 i CL på Upptäcka fara. Om inte magi används lyckas han automatiskt.

Han har också lärt sig att tolka de impulser hans sjätte sinne ger honom mycket väl vilket gör att han också får en något klarare bild av farans natur än en normal rollperson.

Vapenmästare

"Serak Vapenmästaren var en av de främsta krigare som någonsin vandrat på jorden. Han svingade sitt svärd med enorm precision, duellerade med förbundna ögon, nedkämpade bundratals motståndare under sin livstid och oavsett vilket vapen han fick i sina händer vållade det död och förintelse i motståndarnas led."

Hjälten har en naturlig fallenhet för att hantera alla slags vapen. Han är troligtvis mästare på ett flertal vapen och har +5 i CL med samtliga vapen, även de han inte har färdighet på.

Vilddjuret

"Farek Vargason var en av de främsta krigare som någonsin levat. När han gick i strid gjorde han det med besinningslös blodtörst och grin på sina läppar som blottade hans tänder. Han slogs med en frenesi aldrig tidigare skadad och utstötte hela tiden gutturala läten. Efter striden brukade han äta sina döda motståndares hjärta, för att få deras kraft sade han. Det berättas att hans far var en gigantisk svart ulv som besökte hans mor en stormig natt och det var den legenden som gav honom hans namn."

Hjälten har ett vilddjurs själ och hjärta. Kanske var hans mor eller far en varg eller en halvgud som tagit formen av en best när han nedsteg i vår värld. Detta gör att han beter sig lite underligt. Han har onaturligt mycket hår, morrar när han är arg och är vansinnig och besinningslös när det kommer till strid. I strid, efter det att någon av stridsdeltagarna tagit minst en KP i skada ökar hans SB med +1T6, hans CL med +3 och han får en extra handling. Han har dock en anstötande sed, som att äta en besegrad fiendes hjärta för att få hans kraft, att alltid skära huvudet av liket, att skalpera det eller rista in sina initialer i pannan, eller liknande. Förmågan behöver inte nödvändigtvis ha visat sig från barnsben utan kan ha kommit till ytan under årens gång.

Besatt

"Det var ingen som förstod vad som hände den där gången när Thegal plötsligen gick bärark och

med ett enda slag krossade den massiva ekporten och gav oss en möjlighet att rädda oss undan de blodtörstiga orkerna som jagade oss. Än i dag talas det om att Thegal skulle vara besatt att det var hans demoner som gav honom styrkan. Självet jag inte vad jag skall tro."

Ett övernaturligt väsen, en ande, en demon eller liknande, har valt hjältens kropp som sitt nya hem. Som tack för att anden eller demonen får bo i hjältens kropp kan han skänka honom övernaturliga förmågor i pressade situationer. Förmodligen är det väsen som bebor hjältens kropp lite oberäkneligt och resultaten av dess kraftansträngningar kan variera enormt. Exempelvis kan den öka CL i vapenfärdigheter under en strid, öka hjältens styrka eller snabbhet eller förse hjälten med magiskt skydd. Den exakta naturen av de förmågor som skänks hjälten beror givetvis på om det är en ande eller en demon eller något annat. Förmågan styrs helt av SL.

Det främmande väsenet kan påverka sin värd på negativa sätt. Välj ut minst tre karaktärsdrag (se denna rubrik) som går tväremot rollpersonens. I kritiska valsituationer är det 25% chans att demonens karaktärsdrag tar över.

Gudarnas gunstling

"Än i dag berättas om den gång då Serak den Odödliga hade dräpts av Darkor Svartmantel i envig. Darkor hade använt ett snabbverkande gift som hade vållat Seraks omedelbara död. Då stod plötsligt ett ljussken kring Serak och han reste sig upp i ljusskenets mitt och log innan han klöv en förvånad Darkor med ett enda hugg från sitt svärd."

Gudarna står på hjältens sida och varje gång hjältens KP når noll är det mellan 25 och 50%-chans att gudarna träder in och återställer hjältens KP samtidigt som kroppen rensas från alla gifter. Exakt hur stor chansen är avgör SL från tillfälle till tillfälle. Ju mer heroiskt hjälten har betett sig, desto större är chansen att hans KP återställs.

Magisk immunitet

"Ärkemagikern tittade förbluffad på sina händer med ett frågande uttryck i ansiktet. Han kunde inte förstå att den hjälte som om bara ett fåtal sekunder skulle komma att bli hans bane-man hade lyckats motstå den kraftfulla besvärjelsen. Hieth log och höjde sitt svärd för att skilja magikerns buvad från hans kropp."



Hjälten är fullkomligt immun mot alla former av magi. En mycket kraftfull förmåga, men också ibland ganska dålig eftersom exempelvis besvärjelsen HELA inte fungerar på honom.

Osårbarhet

"Jag minns fortfarande det förvånade uttrycket i Farlags ögon när han förlorade sitt huvud. Han kunde nog inte förstå att när han själv hade buggit perfekt mot Jordurs hals så hade såret läkt med samma hastighet som det uppstod och när hans svärd nådde andra sidan var såret redan helt läkt. Jag kan tänka mig att han tyckte att det var orättvist."

Hjälten kan inte skadas av några icke-magiska vapen. Däremot skadas han som vanligt av eld och kyla. Han tar också skada av magiska, välsignade och förbannade vapen.

HJÄLTEPOÄNG

Hur många hjältepoäng (HP) hjälten har från början beror på vilka resultat man fått på Hjältedådstabellen. Dessa står spelaren fritt att spara eller spendera på de saker de kan användas till. Hur detta fungerar beskrivs i "Hjältar i kampanjer".

RYKTE

En hjältes rykte är det som avgör hur känt hans namn och utseende är. Det är ett mått för hur långt sångerna om hans bravader har spritt sig och avgör bl. a. hur många som kan tänkas känna igen hjälten när han kommer till en stad, o. s. v. Exakt hur detta fungerar förklaras närmare i avsnittet "Hjältar i kampanjer".

För att avgöra hur stort rykte din hjälte har från början lägger du ihop det antal extra bakgrunds-poäng han fick när du slog fram hans bakgrund. Denna siffra kommer sedan ständigt att förändras beroende på om han gör nya hjältedåd, o. s. v. Även detta beskrivs dock i "Hjältar i kampanjer".

HJÄLTESTATUS

Oavsett om din hjälte är nyskapad eller en gammal karaktär som du valt att konvertera till en riktig *hjalte* är hjälten's hjältestatus något mycket viktigt. Det är den som avgör hur stor respekt han väcker hos människor han möter, hur mycket betalt han kan ta för sina tjänster och hur lätt han kan få hjälp

eller understöd av olika slag. Hjaltestatus får inte förväxlas med rykte, även om de har en viss snarlighet. En hjälte med enormt hög hjaltestatus behöver inte ha något som helst rykte.

Exempel: I Rioriks fall skulle han ha en hjältestatus motsvarande sina insamlade hjältepoäng oavsett om hans död blivit kända eller inte, men eftersom han och hans kamrater har valt att hålla gravplundringen hemlig är det ingen som känner till deras bedrift, följaktligen har han ett tio poäng lägre rykte än han har hjaltestatus.

Hur hög hjaltestatus en hjälte har beror endast på hur många hjältepoäng han sammanlagt lyckats samla på sig under sin karriär, oavsett om de hjältedåd han fått dem för kommit till allmän kännedom. Observera att ökningarna i KAR och färdigheter inte är kumulativa.

Antal HP Hjaltestatus

- 1–20 **NYBÖRJARHJÄLTE (1).** Du är varken känd eller extremt erfaren men har börjat få lite av det som gör en person till just hjälte. Det syns på dig och påverkar ditt sätt att agera. Du får +1 på kommunikationsfärdigheterna Bluffa, Köpslå, Övertala och Muta. Din KAR ökar med 1 vilket också kan påverka de tidigare nämnda färdigheterna.
- 21–50 **ERFAREN HJÄLTE (2).** Du har varit med om mycket och det märks på dig. Du får +3 på färdigheterna Bluffa, Köpslå, Övertala och Muta. Din KAR ökar med 2 vilket också kan påverka de tidigare nämnda färdigheterna. Andra betraktar dig med respekt och måste lyckas med ett PSY-slag för att våga tilltala dig om du inte ger ett extremt öppenhjärtigt intryck.
- 51–120 **VETERAN (3).** Du är en av de som har överlevt längst i hjältebranschen. Åren av äventyrande har satt djupa spår både i ditt yttre och ditt inre. Du får +5 på färdigheterna Bluffa, Köpslå, Övertala och Muta. Din KAR ökar med 3 vilket också kan påverka de tidigare nämnda färdigheterna. För att våga tilltala dig måste personer lyckas med ett normalt PSY-slag. Personer i din omgivning (värdshusvärdar, handlare, o. s. v.) ger dig normalt automatiskt ett

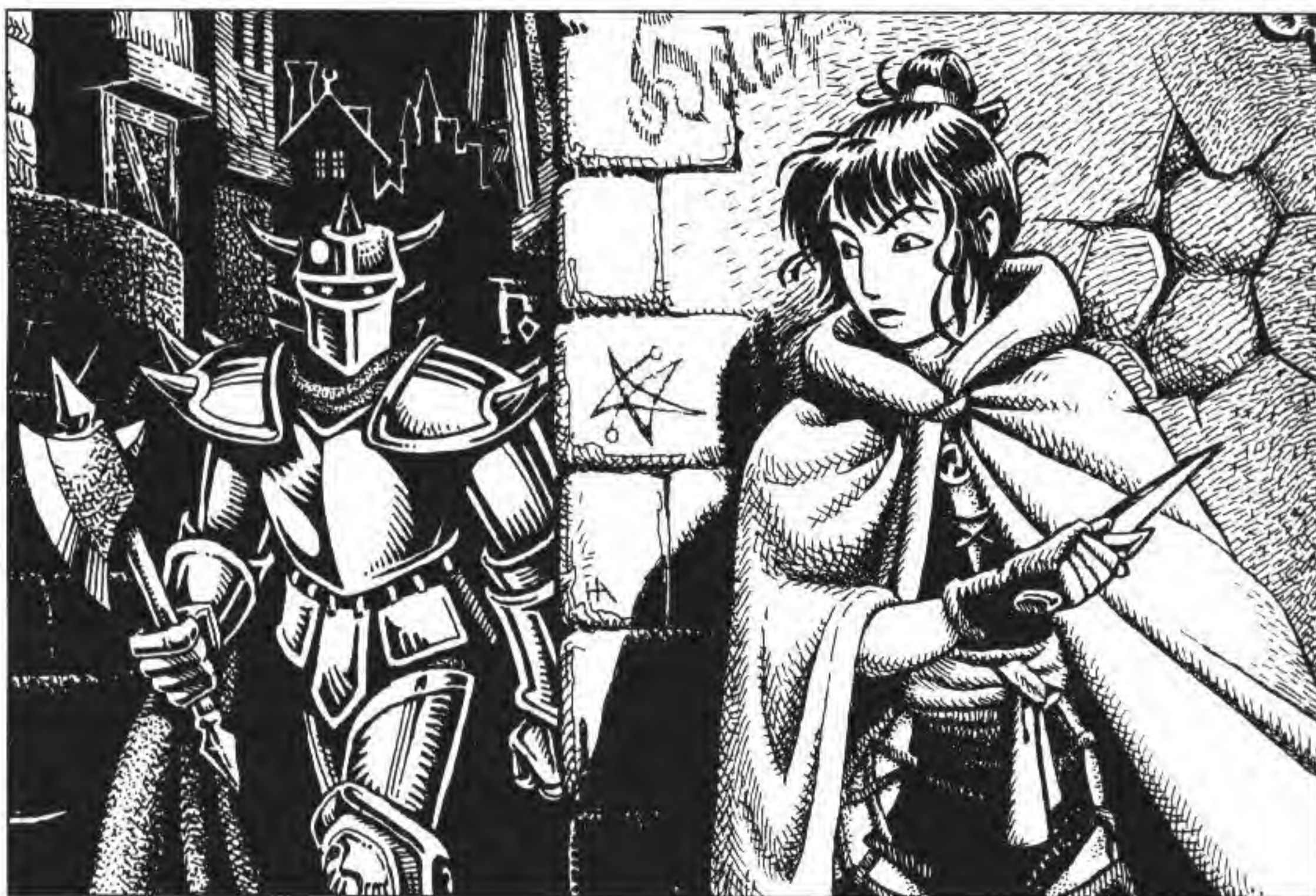
25% lägre pris på allting utan att du behöver Köpslå (det finns dock alltid griniga typer som inte tycker om folk som tror att de äger världen).

- 121–250 **OMSJUNGEN HJÄLTE (4).** Känner folk till hälften av de hjältedåd du utfört är du redan en av de som nämns i vissa av sångerna komponerade av barder från dina hemtrakter. Du får +7 på färdigheterna Bluffa, Köpslå, Övertala och Muta. Din KAR ökar med 4 vilket också kan påverka de tidigare nämnda färdigheterna. Personer i din omgivning (värdshusvärdar, handlare, o. s. v.) ger dig normalt automatiskt ett 50% lägre pris på allting utan att du behöver Köpslå (se dock ovan). För att våga tilltala dig måste personer lyckas med ett svårt PSY-slag.

- 251+ **LEGENDARISK HJÄLTE (5).** Ditt namn är sedan länge inpräntat i rullorna (förutsatt att dina hjältedåd blivit kända). Du får +9 på färdigheterna Bluffa, Köpslå, Övertala och Muta. Din KAR ökar med 5 vilket också kan påverka de tidigare nämnda färdigheterna. För att våga tilltala dig måste personer lyckas med ett mycket svårt PSY-slag. Personer i din omgivning (värdshusvärdar, handlare, o. s. v.) ger dig normalt automatiskt ett 75% lägre pris på allting utan att du behöver Köpslå. Många erbjuder gärna sina tjänster gratis.

ATT GÖRA EN GAMMAL HJÄLTE NY

Om du redan har en gammal rollperson som du har spelat länge med är det troligt att han redan blivit en hjälte, han kanske t. o. m. redan har fått hjältepoäng o. s. v. För att avgöra exakt hur bra han kommer att bli med de nya reglerna kan man välja mellan två alternativ. Antingen tar man helt enkelt bara rollpersonens gamla HP och överför dessa rakt av, eller så kollar SL och spelaren tillsammans upp vad för hjältedåd som hjälten utfört, hur många hjältepoäng dessa är värda o. s. v. Sedan får hjälten hjältestatus o. s. v. precis som en nyskapad rollperson, och kan innan nästa äventyr börjar skaffa sig hjälteförmågor, etc.



HJÄLTAR OCH FÄRDIGHETER

Där man har blivit exceptionellt skicklig på en färdighet spränger man gränserna för det vanliga människor trodde var möjligt och det heroiska blir rutin. Man klarar sådant som ingen annan klarar och man kan utföra rent häpnadsväckande konstverk.

I det här kapitlet kommer det att beskriva vad som händer när man får så extremt höga färdighetsvärden att man egentligen inte kan misslyckas.

PERFEKTA SLAG OCH FUMMEL

Ju högre färdighetsvärden man får desto lättare blir det att lyckas perfekt och desto svårare att fumla. Är FV över 20 innebär ett slag av en etta (1) alltid att försöket lyckas perfekt. Är första slaget en tvåa (2) räknas försöket som perfekt om andra slaget blir lika med eller lägre än (FV-20). När FV passerar 40 är 1-2 alltid ett perfekt försök medan 3 kan bli ett

perfekt slag om andra slaget blir lägre än (FV-40), o. s. v.

Att fumla blir som sagt svårare, men inte helt omöjligt. Slår du "20" på första slaget, skall du slå en gång till. Blir resultatet lägre än FV/2 har du fumlats. Ett slag på "16-20" på andra slaget innebär alltid fummel oavsett hur höga färdighetsvärden man har.

FÄRDIGHETER

Vissa färdigheter blir betydligt bättre när man får högre FV än 20. Nya möjligheter öppnas för färdighetens användare. Detta gäller även vissa B-färdigheter, de nya gränserna beskrivs nedan. Observera att alla B-färdigheter inte använder de nya gränserna. Vissa kan man alltså fortfarande inte få högre B-FV än 5 i.

FV	B-FV
20-24	B6
25-28	B7
29-34	B8
35-40	B9
41+	B10

PRIMÄRA FÄRDIGHETER

Finna dolda ting

För en person som har ett FV högre än 20 är färdigheten Finna dolda ting alltid aktiv vilket gör att SL ständigt kan slå dolda färdighetsslag för rollpersonen. För att simulera rollpersonens extraordinära iakttagelseförmåga ges dess spelare information om små fäniga detaljer som andra inte lägger märke till. Att han ser detaljerna behöver inte nödvändigtvis leda till att han förstår vad det hela handlar om, någonting som kan komma att frustera de andra spelarna oerhört.

Första hjälpen

En hjälte med extremt högt FV i Första hjälpen är förståeligtvis mycket skicklig på det han gör. Om en person med FV 21 eller högre lyckas använda färdigheten läker den behandlade personen automatiskt 1 KP, om FV överskrider 40 läker personen 2 KP. Blir slaget perfekt fördubblas läkningen, dock får fortfarande endast ett försök per sår göras.

Rida

En person med FV över 20 som fumlar när han rider tar endast normal fallskada när han faller av istället för dubbel fallskada som brukligt är.

Sjunga

En person med FV över 20 är förmodligen en otroligt omtyckt poet och sångare. I möten med personer som tidigare hört honom sjunga är hans KAR ständigt höjd med 2. När han sjunger ökar hans KAR med 3 i åhörarnas ögon, lyckas han perfekt blir ökningen istället 5. Om han fumlar bryts effekten, men hans scenvana gör att han snabbt kan komma med en trovärdig bortförklaring och göra ett nytt försök.

Smyga

En person med FV över 20 i Smyga rör sig alltid med halva sin gånghastighet och kan röra sig ljudlöst upp till sin normala förflyttning antal rutor under en SR men CL modifieras då med -5.

Stjäl föremål

Har en person tillräckligt högt FV (21+) minskar risken att bli upptäckt drastiskt. En misslyckad stöld upptäcks endast i 5% av fallen och en lyckad stöld endast i 1% av fallen. Vid fummel måste det tilltänkta offret lyckas med ett Normalt PSY-slag för att upptäcka stöldförsöket.

Värdera

Ett väldigt högt FV i Värdera visar inte bara att rollpersonen har en extremt god kännedom om en särskild sorts föremål, dessutom har han kunskaper som sträcker sig vida utanför det man förväntar sig av honom. En magiker kanske exempelvis är ganska skicklig på att värdera vapen och pälsar, även om man inte tror det om honom.

SEKUNDÄRA FÄRDIGHETER

Akrobatik

Har man 21+ i FV i Akrobatik, blir man avsevärt mycket bättre än tidigare. Dels kan man göra ännu mer häpnadsväckande konster än tidigare och dessutom blir man givetvis skickligare. Detta visar sig genom att för varje FV över 20 en person har ökar hans CL i det SMI-slag som skall slås i pressade situationer med 1. En person med FV 25 i akrobatik har alltså +5 i CL för SMI-slaget.

B6 — ERKÄND MÄSTARE. Man kan använda en rustning av lättare typ, exempelvis tygrustning, när man utför sina konster. Kan utföra svåra konster även med förbundna ögon.

B7 — VÄRLDSKÄND MÄSTARE. Man kan bära läderrustning när man utför akrobatiska övningar, visserligen med -5 i CL, men ändå. Kan utföra även mycket avancerade akrobatiska övningar med förbundna ögon.

B8 — EN AV DE FRÄMSTA MÄSTARNA. Det finns endast ett fåtal som kan utföra de konster som mästaren behärskar. Han har utvecklar egna tekniker och konster. Dessutom kan han utföra alla konster med förbundna ögon.

Avväpna

Ett perfekt slag med färdigheten Avväpna innebär (förutsatt att motståndaren inte lyckas perfekt med sin parad) om man har FV 21+ att man själv lyckas fånga det aktuella vapnet. Är man riktigt hjältemodig kastar man givetvis tillbaka vapnet till sin motståndare för att ge honom ytterligare en chans. Någonting han förmodligen kan anses behöva.

Buktala

Om FV överstiger 20 ökar räckvidden för den "spökröst" som skapas med 3 meter och blir alltså 6 meter i stället för tre.

Dans

En person med FV över 20 i Dans är förmodligen en otroligt omtyckt och känd dansare. I möten med personer som tidigare sett honom framträda är hans KAR ständigt höjd med 2. När han sjunger ökar hans KAR med 3 i åhörarnas ögon, lyckas han perfekt blir ökningen istället 5. Om han fumlar bryts effekten, men hans scenvana gör att han snabbt kan komma med en trovärdig bortförklaring och göra ett nytt försök.

Dra vapen

När någon FV 21 i denna färdighet behandlas den i fortsättning som hjälteförmågan Snabbdragning (se kapitlet "Hur du skapar en hjälte").

Gyckelkonster

Höga FV ger nya kunskaper.

B6 — ERKÄND MÄSTARE. Gycklaren har utvecklat egna konster som inte många andra klara av att utföra. Han kan jonglera samtidigt som han utför akrobatiska konster (förutsatt att han behärskar färdigheten Akrobatik).

B7 — ENASTÅENDE MÄSTARE. Gycklaren kan dessutom utföra allehanda konster med förbundna ögon, bakom ryggen, o. s. v.

Hantverk

Oavsett hur skicklig man är i ett hantverk, kan man alltid bli bättre. En mästare med ett extremt högt FV är självklart bättre än en mästare med ett lägre FV. En person med ett högt FV kan givetvis välja att göra föremål av en lägre kvalitet om de vill, men det har de dock vanligast lärningar och gesäller till. Främst avspeglar sig dock extrem hantverksskicklighet i att man snabbt kan åstadkomma underverk.

B6 — Rollpersonen har utvecklat en lysande innovativ förmåga och skapat en mindre skola, vars tekniker kommer att leva kvar under århundraden. Hans hantverk kan säljas för det femtondubbla priset om han lägger ned sin själ i arbetet. Normalt hantverk tillverkar han på 90% av normal tid.

B7 — Rollpersonen har tagit ytterligare ett steg och blivit ännu skickligare. Skaran av lärningar och andra mästare som försöker göra hantverk liknande hans eget bara ökar. Vapen tillverkade av en person

med B-FV 7 har sin skada ökad med +2 och sitt BV med +5. Vikten är minskad till 3/4. Rustningar får sin ABS ökad med +1 och sin vikt minskad till 3/4. I den mån hantverket går att få tag på kostar det tjugofaldigt det normala priset. Normalt hantverk tillverkar han på 80% av normal tid.

B8 — Rollpersonen har blivit så skicklig att det nu inte längre knappt finns någon i världen som inte hört talas om hans exceptionella hantverk. Föremålen säljs för upp till tjugofemdubbla priset. Normalt hantverk tillverkar han på 70% av normal tid.

B9 — Rollpersonen är så skicklig att det förmodligen inte finns mer än högst en person till i världen som kan mäta sin skicklighet med hans inom deras hantverk. Hans hantverk säljs för upp till det tretti-odubbla priset. Nu är det inte längre kvaliteten som säljer utan lika mycket hantverkarens namn. Normalt hantverk tillverkar han på 60% av normal tid.

B10 — Rollpersonen är förmodligen den skickligaste i världen på sitt hantverk. Föremål gjorda av honom säljs för fantasipriser till samlare världen över. Hans namn kommer att leva kvar i coner efter hans död, precis som hans hantverk. Vapen tillverkade av en person med B-FV 10 har sin skada ökad med +3 och sitt BV med +7. Vikten är minskad till 1/2. Rustningar får sin ABS ökad med +3 och sin vikt minskad till 1/2. Normalt hantverk tillverkar han på 50% av normal tid.

Låsdyrkning

Om man har FV 21+ i Låsdyrkning behöver man inte slå på fummeltabellen om man misslyckas utan man konstaterar helt enkelt att personen i fråga inte får försöka dyrka upp det här låset förrän påföljande dag efter en sömnperiod på minst sex timmar.

Läkekonst

Om man behandlas av en person med FV 21+ läker man tre gånger så många KP som normalt, förutsatt att personen som behandlar en lyckas med sitt färdighetsslag.

Massage

Med FV 21+ helar massage 1T3 KP per behandling, ett perfekt slag helar 1T4 KP. Man kan fortfarande inte tillgodogöra sig mer än en behandling per dygn.

Simning

Vid extrema färdighetsnivåer ökar förflyttningen med 1 meter/SR per B-FV. En person med B-FV 8 förflyttar sig alltså 8 rutor per SR.



Spela instrument

En person med FV över 20 är förmodligen en otroligt omtyckt kompositör och musiker. I möten med personer som tidigare hört honom spela är hans KAR ständigt höjd med 2. När han spelar ökar hans KAR med 3 i åhörarnas ögon, lyckas han perfekt blir ökningen istället 5. Om han fumlar bryts effekten, men hans scenvana gör att han snabbt kan komma med en trovärdig bortförklaring och göra ett nytt försök.

HJÄLTAR I STRID

I strid är hjältar överlägsna vanliga personer. Med sin enorma skicklighet kan de göra halsbrytande manövrer, anfälla blixtrande fort och nästan tyckas vara på mer än en plats samtidigt.

HANDLINGAR

Ju skickligare en person är, desto fler handlingar får han utföra varje stridsrunda. En person med FV 21+ får en extra handling varje stridsrunda, en person med FV 41+ får ytterligare en extra handling o. s. v. Observera att de extra handlingar som tilldelas en person för dess FV i en vapenfärdighet endast får användas till att utföra handlingar med vapnet.

SÄRSKILDA HANDLINGAR

En person med extremt högt FV får tillgång till ett flertal olika handlingar som han kan välja att göra istället för en vanlig attack. Nedan beskrivs de olika handlingarna och i beskrivningen anges också vilket FV som krävs för att man skall kunna utföra handlingen.

Dubbelhugg (FV 21+)

Dubbelhugg är en enormt bra manöver som innebär att man istället för en attack får utföra två blixtsnabba attacker med samma handling och mot samma motståndare. CL för var och en av attackerna är lika med halva FV. Det blir svårare att träffa, men å andra sidan får motståndare dubbelt så många attacker att parera. Dubbelhugg kan bara användas en gång varje stridsrunda.

Blixtrande attack (FV 24+)

En blixtrande attack är en attack som är så snabb att den fullkomligt överrumplar motståndaren. En blix-

rande attack kan bara göras med draget vapen och innan några andra attacker gjorts mellan de båda kombattanterna. Attacken är svår att utföra (–10 i CL), men om den lyckas minskas motståndarens chans att parera med anfallarens differensvärde.

Bryta vapen (FV 21+)

Bryta vapen kan göras med vapen som har särskilda vapenbrytare, krökta metalldelar som går upp vid sidan av bladet, CL –6. Om Bryta vapen lyckas mäts anfallarens STY+FV (d. v. s. FV i vapnet–6) mot vapnets brytvärde+motståndarens FV i det aktuella vapnet på motståndstabellen. Lyckas slaget bryts vapnet. Magiska vapen kan inte brytas på det här sättet. Samma teknik kan användas för att försöka hugga av skaftade vapen, d. v. s. yxor eller spjut. Skaftet måste dock vara av trä. Attacken görs på samma sätt som när man försöker bryta ett vapen.

Kasta svärd (FV 21+)

Svärdet kastas helt enkelt upp till tre rutor och gör normal skada om det träffar. –6 i CL.

Smärtstöt (FV 23+)

Anfallet görs mot den punkt där det kommer att göra ondast, njurarna, testiklarna, solar plexus eller någon nervknut. CL minskas med –7 då attacken innebär att rollpersonen måste sikta noga. Om attacken lyckas måste offret lyckas med ett svårt FYS-slag eller falla till marken kvidande och oförmögen att göra någonting under denna och följande stridsrunda. Lyckas FYS-slaget kan han börja agera igen i följande stridsrunda.

Trippelhugg (31+)

Fungerar på samma sätt som dubbelhugg, med den skillnaden att attackernas CL är lika med FV/3 och antalet attacker under handlingen också är 3.

HJÄLTENS MOTSTÅNDARE

En hjälte är en skräckinjagande fiende att möta. Så skräckinjagande att hans motståndare kanske rent av hellre slänger svärdet och springer därifrån än att slåss med honom. För att de effekter som beskrivs nedan skall vara aktiva krävs dock att hjälten får tid att psyka sin motståndare under minst en hel stridsrunda. Ju högre hjältestatus har desto bättre blir förmågan. Om två hjältar som möts försöker

"psyka" varandra räknas istället skillnaden i hjältestatus. Om PSY-slaget fumlas ger sig eller flyr motståndaren omedelbart. En mörkerhjalte anses alltid ha ett steg högre hjältestatus än han egentligen har då de är betydligt mer skräckinjagande än de vanliga hjältarna.

NYBÖRJARHJÄLTE (1) — Hjältens motståndare måste lyckas med ett lätt PSY-slag eller få –2 i CL under hela striden då han blir avvaktande.

ERFAREN HJÄLTE (2) — Hjältens motståndare måste lyckas med ett normalt PSY-slag eller bli extremt avvaktande och försiktig och därför få –3 i CL under hela striden.

VETERAN (3) — Hjältens motståndare måste lyckas med ett svårt PSY-slag eller få –4 i CL under hela striden eftersom han slåss väldigt försiktigt och aningens stelt mot sin mäktige motståndare.

OMSJUNGEN HJÄLTE (4) — Hjältens motståndare måste lyckas med ett svårt PSY-slag eller få –5 i CL under hela striden då han blir avvaktande. Misslyckas slaget med mer än 5 får han istället –7 i CL och lyckas slaget precis (man får samma resultat som CL) minskar CL i striden ändå med –1.

LEGENDARISK HJÄLTE (5) — Hjältens motståndare måste lyckas med ett mycket svårt PSY-slag eller få –7 i CL under hela striden. Lyckas slaget precis blir avdraget från CL endast –3.

SJÄLVMORDSATTACKER

Alla hjältar, och mörka hjältar, har förmågan att när de precis verkar slagna resa sig igen med uppbådande av sina sista krafter, dräpa sina motståndare och sedan åter falla ihop, den gången för att inte resa sig igen.

I spelet visas detta genom att en hjälte när hans KP närmar sig noll, eller kanske rent av redan är nere på noll, kan välja att göra en s. k. självmordsattack. Detta innebär att hjälten får resa sig och kämpa med full fysisk styrka, lika många KP som han ursprungligen hade och ordinarie färdighetsvärden under FYS/2 stridsrundor. Under dessa stridsrundor ignorerar hjälten alla skador utom de från magiska vapen och de som görs med perfekta träffar. När tiden är slut faller han ihop och dör.



KARAKTÄRSDRAG

Karaktärsdrag används för att göra din rollperson mer lättspelad. Du väljer helt enkelt ett antal karaktärsdrag som du vill att din rollperson skall ha, och tillsammans skapar dessa rollpersonens personlighet. Försök att spela din rollperson enligt karaktärsdragens instruktioner — SL måste också vara beredd att ta bort karaktärsdrag som han tycker att en rollperson «missköter».

PSY-BONUS

En person som har en bestämd personlighet och vet vad han vill och hur han skall agera i alla situationer blir också mer psykiskt stabil. Detta har inget att göra med att han är «god» eller «ond», bara att han bestämt sig för att vara på ett visst sätt och sedan följer det. Därför får han en bonus på PSY om han väljer många karaktärsdrag. Man får 1 PSY-poäng extra för vart femte bonus-BP som karaktärsdragen är värda.

Att välja många karaktärsdrag är både en fördel

och en nackdel — fördelen ligger som sagt i PSY-bonusen, men nackdelen är att han blir mer begränsad och förutsägbar. Just därför är det viktigt att SL bevakar detta och tar bort ett karaktärsdrag som en rollperson inte följer. Att man på detta vis bryter med sin livsåskådning innebär att man får -1T4 på PSY för varje karaktärsdrag som inte följs.

Karaktärsdragen lämpar sig också utomordentligt för SLP, som därigenom blir mer lätthanterliga för SL, eftersom de handlar enligt förutbestämda mallar.

Vissa raser följer också *alltid* vissa karaktärsdrag. Alla bonusar för dessa är inräknade i bonusar på grundegenskaper och BP-kostnaden för rasen.

BP-BONUS

Om karaktärsdragen läggs på en nyskapad rollperson får denne en bonus på sina bakgrundspoäng, framför allt för att uppmuntra att skapa intressanta personligheter.

GAMLA ROLLPERSONER

Man kan också skaffa sig karaktärsdrag under spelets gång — det är bara att säga att «från och med nu är jag XXXX», men då går man miste om de extra bakgrundspoängen. PSY-bonus fungerar dock på samma vis, men man kan bara höja sin PSY på detta vis mellan äventyr.

BESKRIVNINGAR

Nedanstående är ett litet urval av användbara karaktärsdrag i *Drakar och Demonersvärld*. I samråd med SL kan du också skapa egna karaktärsdrag och tillsammans komma fram till vilken BP-bonus de skall ge. Efter rubriken anges vilken BP-bonus man får för karaktärsdraget. Efter beskrivningen anges om det finns några restriktioner.

Somliga karaktärsdrag inverkar mycket på spelet och sätter en definitiv stämpel på din rollperson. Andra påverkar ditt beteende ytterst sällan. Tänk dig in i alla situationer där ett karaktärsdrag kan vara begränsande innan du väljer det.

Anarkistisk (2 p)

För dig betyder lagen ingenting. Du gör alltid vad som gagnar dig själv bäst utan att bry dig om rättsliga konsekvenser.

Kan ej kombineras med "Laglydig".

Arrogant (2 p)

Du är medvetet snorkig, ignorant och otrevlig mot personer du inte anser värda din uppmärksamhet. Du tvekar inte att kritisera någon om du får tillfälle.

Kan ej kombineras med "Artig".

Artig (2 p)

Du kan inte låta bli att erbjuda dig att göra enkla goda gärningar, som att hjälpa folk över gatan, tända deras pipor, borsta av deras kläder, hålla upp dörrar, bära väskor, hålla i hästar, etc. Ett ganska naturligt men i bland tidsödande karaktärsdrag.

Kan ej kombineras med "Arrogant" eller "Oartig".

Barnvän (2 p)

Du kan aldrig, aldrig förmå dig att göra ett barn illa, oavsett ras, folkslag eller beteende.

Blygsam (5 p)

Oavsett vilka hjältedåd du utför vill du aldrig själv ta åt dig äran för dem. Du kan inte tänka dig att ta emot en belöning eller utmärkelse för saker du utfört (dock möjligtvis ersättning för egna utlägg).

Kan ej kombineras med "Snål", "Girig", "Pratsam" eller "Äregirig".

Chevalresk (5 p)

Du använder aldrig avståndsvapen, och det är dig helt främmande att överhuvud taget kröka ett hår på en försvarslös person. Självklart ger du tillbaka svärdet till en motståndare som har tappat det.

Djurvän (2 p)

Du kan aldrig förmå dig att göra ett djur illa, oavsett ras eller beteende. Innebär givetvis också att du är vegetarian.

Egoistisk (2 p)

Begreppet "vän" betyder för dig "en person man kan ha nytta av". Det är dig främmande att göra tjänster eller gentjänster om du inte direkt tjänar på det.

Kan ej kombineras med "Hjältemodig".

Feg (5 p)

Du drar dig undan faror som ett barn skyr eld. Så fort det hettar till är du försvunnen, och det är ytterst tveksamt om du följer med ut på några äventyr överhuvudtaget. Blir du hotad bryter du samman och gör allt i din makt för att fly eller gömma dig. Tänk dig mycket noga för innan du skapar en rollperson med detta karaktärsdrag.

Kan ej kombineras med "Våldsam".

Fredlig (5 p)

För dig är det förbjudet att bruka våld, ens i självförsvar eller för att försvara vänner eller släktingar. Tänk dig mycket noga för innan du skapar en rollperson med detta karaktärsdrag.

Kan ej kombineras med "Våldsam".

Föraktfull mot ... (varierar)

Det finns vissa saker i din omgivning du helt enkelt inte klarar av. Exempel kan vara (välj en eller flera av dessa; 1 BP för varje) småbarn, djur, tiggare, sjuklingar, magiker, alfer, fyllon, etc.

SL avgör om detta ej passar med något annat karaktärsdrag.

Generös (5 p)

Du kan inte låta bli att ge mynt till tiggare, att låna ut pengar till vänner som behöver det, att bjuda vänner på måltider, osv. Du har därför också alltid kontanter på dig, utifall att de skulle behövas.

Kan ej kombineras med "Snål" eller "Girig".

Girig (2 p)

Du är typen som aldrig kan hålla fingrarna i styr,

utan alltid skall försöka roffa åt dig dyrgripar när andra tittar bort.

Kan ej kombineras med "Generös".

Glömsk (2 p)

Oavsett hur gärna du vill komma ihåg något faller det dig ofta ur minnet. Medan du lyssnar på vad någon säger kan dina tankar flyga iväg och på några sekunder har du glömt vad personen i fråga talar om.

Hedersman (5 p)

Om någon förolämpar dig kräver det upprättelse, till varje pris. Hellre dör du än låter en förolämpning passera ostraffad. Blir du utmanad, antar du utmaningen utan att tveka.

prat, framkallat av ett outtömligt behov av att alltid vara i centrum.

Kan ej kombineras med "Tystlåten" eller "Blygsam".

Pålitlig (2 p)

Du kan helt enkelt inte bryta ett löfte. Hellre dör du.

Kan ej kombineras med "Svekfull".

Snål (2 p)

Du kan aldrig tänka dig att lämna bort pengar om du inte är hundra procentigt säker på att få full valuta för dem. Att köpa något utan att försöka pruta är otänkbart.

Kan ej kombineras med "Generös".

Laglydig (2 p)

I alla situationer gör du alltid ditt allra yttersta för att följa lagen. Skulle du av misstag bryta mot lagen anger du dig själv så fort som möjligt. (För 5 poäng innebär detta karaktärsdrag att du alltid gör ditt allra yttersta för att förhindra att andra bryter mot lagen, och om du misslyckas med att ingripa och förhindra brottet anmäler du det snarast.)

Kan ej kombineras med "Anarkistisk".

Macho/Extremfeminist (5 p)

Det motsatta könet är underlägset ditt eget. Detta tar sig uttryck som att du inte kan tänka dig att ta emot order, besegras eller ovilligt lyda en representant av det. I så fall gör du hellre ingenting.

Kan ej kombineras med "Kvinno-/Mansvärnare".

Oartig (2 p)

Mer eller mindre medvetet undviker du sådana små skitsaker som att hålla upp dörrar för andra, dra ut stolar, erbjuda att tända pipan, vänta med att börja äta, besvara skålar, osv.

Kan ej kombineras med "Artig".

Pratsam (2 p)

Du går ständigt folk på nerverna med ditt ständiga

så få ord som mö

Kan ej kombin

Du tvekar aldrig a
på ett uppdrag hu
anledningen ham
ationer där ditt li
tråd.

Kan ej kombin

Konflikter löses
antastad, föroläm
ger du igen med
hårt du kan med k
du kan med knyt
kan med det "bä
döda.

Kan ej kombin

Du tar alltid åt
omgivning. Med
så mycket det ba
Kan ej kombin
Blygsam".



KARAKTÄRER

Karaktären är en mer djupgående beskrivning av hjältens personlighet. Den talar om vem han är, hur han kan tänkas uppföra sig i olika situationer och vilka åsikter och funderingar han har. Här beskrivs ett antal karaktärer som är tänkta att passa rollpersoner som har uppnått hjältestatus och blivit riktiga *hjältar*.

Karaktärerna är nästan alla ganska enkla, utstuderade och lättigenkännliga. Några av dem är på gränsen till klichéartade. Beskrivningarna är gjorda på det sättet för att de skall vara så lättspelade som möjligt. Ju starkare och mer utstuderad karaktär en rollperson har, desto lättare är det att rollspela den på ett trovärdigt sätt. Sedan är det fullt möjligt att låta en rollperson utvecklas och låna karaktärsdrag från andra karaktärer för att på så sätt skapa en mer originell rollperson.

Karaktärerna är också tänkta som ett persongalleri som spelledaren kan hämta inspiration och

spelledarpersoner från. Vissa av karaktärerna, exempelvis Mörkrets furste eller Den allvarstygnde härskaren, är inte alltid särskilt lämpliga som rollpersoner.

En hjälte har ju sedan tidigare ett yrke, ett yrke som han förmodligen sedan länge lämnat bakom sig. Troligtvis har hans personlighet och hans utveckling som hjälte påverkats mycket kraftigt av vilket yrke och vilken karaktär han hade innan han blev hjälte. Detta påverkar givetvis också valet av karaktär. När du väljer karaktär skall du självklart också skapa en rik bakgrundshistoria och fundera ut varför just din hjälte har kommit att få den här karaktären. Det är tillbörligt att du försöker skapa en så rik personlighet som möjlighet.

Eftersom hjältar oftast inte har något egentligt yrke, annat än att vara hjälte, fungerar karaktären till viss del som ett yrke för hjältar. Detta förklaras i beskrivningen.

BESKRIVNINGEN

Alla karaktärer beskrivs efter ett givet mönster:

Beskrivning: En kortfattad beskrivning av karaktärens utmärkande drag och i vilken typ av äventyr och kampanjer den kan tänkas passa in. Här ges också förslag till vilken bakgrund hjälten kan ha och hur den fungerar.

Förmåga: Alla karaktärer har en mer eller mindre kraftfull förmåga som fungerar på samma sätt som yrkesförmågorna i grundreglerna. Om rollpersonen av någon anledning skulle komma att byta karaktär får den inte behålla förmågan från den tidigare karaktären utan får istället den förmåga som den nya karaktären har.

Karaktärsdrag: Här anges vilka karaktärsdrag karaktären vanligtvis har.

Hjältestatus: Här anges vilken sorts hjältar som troligtvis har karaktären.

Livsmål: Här anges vilka livsmål hjälten troligtvis har.

DEN SPIRANDE HJÄLTEN

Beskrivning: Du är ung, livsglad och redo att ta livet med storm. Det finns inget hinder som är för högt, ingen fara för stor och ingen klyfta för djup. Alla svårigheter kan övervinnas, men än så länge har du inte hunnit med att uträtta särskilt många hjältedåd. Du är dock villig att ta alla möjligheter som ges för att utföra hjältedåd och tvekar inte att ge dig av på hopplösa uppdrag om de verkar kunna medföra ära och berömmelse. Innerst inne är du fullkomligt övertygad om att ditt namn en gång kommer att omnämnas i sångerna och legenderna. Som en spirande hjälte är du en sann livsnjutare som vet att göra det bästa av situationen och alltid se situationer ur mest positiva möjliga vinkel. Det är mycket troligt att du har ett öde som sträcker sig vida utanför din egen begreppsförmåga. Det är också mycket troligt att du är son till någon mäktig härskare eller annan auktoritet.

Förmåga: Som en spirande hjälte har du en osviklig förmåga att alltid klara dig ur de mest hopplösa situationer. Du kan springa genom en korridor bevakad av tio orchiska bågskyttar med pilarna vinande omkring sig men ändå klara sig utan något annat än några skråmor. När den hemliga dörren börjar stängas och de skrattande skeletten just skall hjälpa dig över evighetens tröskel hinner du precis kasta dig ut. Förmågan är mycket kraftfull, men också oberäknelig. I en situation där du försöker

göra någonting svårt, hur absurt det än må vara, har du alltid en god chans (cirka 50%) att lyckas. Exakt hur stor chansen är bestäms av SL.

Karaktärsdrag: Hjältemodig, Våghalsig

Hjältestatus: Nybörjarhjelte

Livsmål: Rikedom, Berömmelse, Livsnjutare, Upp-
täckarlust

DEN LJUSSKYGGE HJÄLTEN

Beskrivning: Du gör inte några hjältedåd för att uppnå ära och berömmelse. Inte heller gör du det för rikedomarnas skull. Du ser hellre att någon annan får äran för ett hjältedåd som du har utfört än att du själv hamnar i blickpunkten och blir föremål för allas hyllningar. Anledningen till att du trots detta utför hjältedåd är förmodligen ditt livsmål eller ditt öde (se Öden och livsmål). Du kan vara en idealist, eller knuten av en ed eller hederskodex, eller också kanske du bara avskyr uppmärksamhet mer än något annat, men trots det vill göra gott (eller ont), på ett eller annat sätt. Det är också mycket möjligt att ett avslöjande av din sanna identitet skulle kunna komma att sätta dig i omedelbar livsfara.

Förmåga: Du är överraskande reaktionssnabb, betydligt snabbare än vad man förväntar sig att du skall vara, någonting som du alltid har behövt vara för att överleva. Därför har du alltid +5 på samtliga initiativslag.

Karaktärsdrag: Blygsam, Hjältemodig, Pålitlig, Tystlåten

Hjältestatus: Samtliga

Livsmål: Rättvisa/Lag och ordning, Edsvuren

EGOCENTRIKER

Beskrivning: Du är ytterst angelägen om att alltid vara den som står i centrum för allas uppmärksamhet. Du älskar att skryta om sina hjältedåd och tvekar inte att bre på lite extra om åhörarna inte har hört historien tidigare. Du utstrålar självsäkerhet och styrka på ett förkrossande sätt. Många, de allra flesta, ser upp till dig och beundrar dig, men de finns också de, även fast du själv har svårt att tro det, som anser dig vara överdriven och ointressant. Dessa personer sprider ofta illasinnade rykten om dig, något ganska obehagligt, även fast dessa oftast inte blir särskilt långlivade. Du är också den självskrivne, och tillika oftast självutnämnde ledaren. Du tar alltid kommandot även om du inte blivit tillfrågad, något som kan leda till komplikationer i en grupp



bestående av endast hjältar, någonting du faktiskt har märkt, men inte orkat ta notis om. Du ser sig själv som för mer än andra "dödliga" personer och ser på dem med nedlåtande välvilja. Mer än allt annat älskar du att röra dig vid hoven och i de fina salongerna och du tackar aldrig nej till en inbjudan att spendera en helg på konungens, eller någon annan högt uppsatt dignitets, jaktstolt.

Förmåga: Som egocentriker har du en osviklig förmåga att framstå, i alla fall under en kort stund, som betydligt bättre än vad du egentligen är vilket gör att varje gång du skall göra förberedelser eller tränar verkar det som du har ett FV som är 5 steg högre än ditt egentliga FV. Detta gör att du exempelvis lätt kan avskräcka folk från att anfälla dig genom att vifta lite med ditt svärd. Själv måste du dock lyckas med ett normalt KAR-slag för att effekten skall bli den önskade. En person med ett FV mer än dubbelt så högt som ditt i den aktuella färdigheten genomskådar automatiskt din bluff.

Karaktärsdrag: Hedersman, Pratsam, Åregirig

Hjältestatus: Erfaren hjälte, Veteran eller Omsjungen hjälte

Livsmål: Makt, Berömmelse, Rikedom

DEN GLADE ÄVENTYRAREN

Beskrivning: Du är en hjälte och det är du fullkomligt nöjd med. När du var ung lämnade du mor och far bakom dig och begav dig av för att söka äventyret och det fann du. Kanske i större utsträckning än du hade kunnat räkna med. Hela ditt liv har du äventyrat och därför mer "av en händelse" utfört ett antal hjältedåd. Allt du har gjort har du gjort för att du har tyckt att det har varit roligt, inte på grund av något högre mål eller någon religiös övertygelse. Du har också lyckats hålla dig utanför gudomligheternas maktspel, än så länge i alla fall. Du är, kort sagt, en vanlig standardäventyrare.

Förmåga: Du räds inte magi eller någonting liknande. Dessutom har du ett extremt kraftigt motstånd mot magi. I samtliga PSY mot PSY situationer har du +5.

Karaktärsdrag: Artig, Chevalresk, Generös, Hedersman, Hjältemodig, Kvinnovärdare, Pålitlig

Hjältestatus: Alla utom nybörjarhjärte.

Livsmål: Berömmelse, Livsnjutare, Upptäckarlust

FOLKETS HJÄLTE

Beskrivning: Du är en folkets hjälte, eller folkets man som du själv brukar föredra att kallas. Troligtvis

har du en mycket alldaglig bakgrund fram till den dag då du blev hjälte. Eftersom du hade en helt vanlig barndom och uppfostrats i ett hem där man var mycket jordnära lät du inte, som många andra gör, berömmelsen stiga dig åt huvudet utan du har fortsatt att umgås med dina gamla vänner och besöker alltid de små tavernorna dit lokalbefolkningen går när du är i din hemstad. Du talar till folket på deras eget språk, inte uppstyltat överklassdravel, du klär dig som folket gör och du lever som folket. De rikedomar du eventuellt tjänat ihop under din livstid har till större delen gått åt till att göra det bättre för människorna i dina gamla hemtrakter. Folket älskar dig och du har under sina år som hjälte bara blivit mer och mer älskad. Du är folkets hjälte, på deras sida, och dödlig för deras fiender. En riktigt stor hjälte kan komma att bli nationalhjärte. Du kan exempelvis vara upprorsledare i ett land med stark och orättvis kungamakt eller som motståndsledare i ett land invaderat av en främmande makt.

Förmåga: Då folket älskar dig har du ett stort antal viktiga och användbara kontakter, exempelvis storbönder, adelsmän, o. s. v. Är du Veteran har du 3T6 kontakter, är du en Omsjungen hjälte har du 4T6 och är du en Legendarisk hjälte har du 5T6. Dessutom finns det inte en bondefamilj som inte skulle riskera livet för din skull. Beroende på vilken hjältestatus du har är förmågan olika mäktig. Om du är Veteran är det 60%-chans att du får övernatta hos en bondefamilj, även om det innebär livsfara för dem. Om du är Omsjungen hjälte är chansen 85% och är du Legendarisk hjälte är chansen 95%. Förmågan gäller dock inte bara övernattningar, utan i alla situationer då du behöver hjälp av någon utomstående.

Karaktärsdrag: Artig, Barnvän, Generös, Hedersman, Hjältemodig, Pålitlig

Hjältestatus: Veteran, Omsjungen hjälte eller Legendarisk hjälte.

Livsmål: Nationalist, Frihet, Jämlikhet, Ridderlighet

EGOISTEN

Beskrivning: Du vet att det enda som räknas är egen vinning. Du är en skrupelfri hjälte som tar det som bjuds dig i egna händer så länge det innebär rikedom, ära eller berömmelse, helst alla tre, för dig själv. Om någon kommer i vägen för dig när du försöker nå ditt mål blir han farlig, oftast med dödlig utgång. I en grupp tar du inga risker om de inte är

dig själv till gagn. Självuppooffring är någonting du ens aldrig skulle drömma om. Skulle någon be dig att göra en fullkomligt osjälvisk handling skulle du bara fnysa föraktfullt. Du ser sig själv som den enda existensberättigade varelsen i världen och ser på allt och alla med yttersta skepsis. Du vet att manipulera människor för att få din vilja fram.

Förmåga: Din förmåga är att du får slå ett slag på tabellen för mörka förmågor, eftersom din personlighet är minst sagt ondskefull. Om du redan är en mörk hjälte får du slå ett extra slag.

Karaktärsdrag: Anarkistisk, Egoistisk, Girig, Hedersman, Macho, Svekfull, Äregirig

Hjältestatus: Samtliga

Livsmål: Makt, Rikedom, Berömmelse

MÖRKRETS FURSTE

Beskrivning: Du är vad många skulle kalla ond. Själv anser du snarare att du är en enormt målmedveten och realistisk person, medveten om att endast den starke och mäktige överlever. Ditt mål är att skaffa dig så mycket makt att du blir oberörbar, så att ingen kan komma åt dig. Detta görs lättast genom att skaffa sig trogna tjänare och omätbara rikedomar, hur detta senare görs är inte särskilt intressant, bara det blir gjort. För dig är inget heligt. Du vet att det finns de i din omgivning som talar illa om dig bakom din rygg och kallar dig för en maktfullkomlig galning, men det oroar dig inte direkt eftersom du också vet att de kommer att komma ur vägen innan de hinner göra alltför mycket skada.

(SL: Mörkrets furste är en utsökt motståndare för spelarnas rollpersoner, jfr. t. ex. Sauron i Sagan om Ringen. I äventyr efter äventyr kan de kämpa mot Mörkrets furste och dennes styrkor som sakta men säkert sprider sig som en farsot över världen och förslavar eller förgör allt som kommer i deras väg.)

Förmåga: Som den intrikat manipulerande person du är har du alltid +5 i CL på Övertyga. Du har också väldigt lätt att avgöra hur stark, eller svag vilja en person har. Genom att titta en person i ögonen kan du omedelbart avgöra dennes PSY med en felmarginal på 10%.

Karaktärsdrag: Anarkistisk, Egoistisk, Föraktfull mot svaga och oförståndiga, Girig, Hedersman, Macho, Svekfull, Äregirig

Hjältestatus: Omsjungen hjälte eller Legendarisk hjälte

Livsmål: Makt, Rikedom, Berömmelse, Kunskap, Gudomlighet

DEN OFRIVILLIGE HJÄLTEN

Beskrivning: Du har hamnat i blickpunkten mot din vilja. Egentligen ville du inte alls bli någon hjälte utan du ville leva ett helt vanligt liv som alla andra, men nöden, eller ödet, tvingade dig att ta steget och bli en hjälte. Kanske var det en slump som gjorde att du blev hjälte, kanske var det inte ens du själv som utförde hjältedådet utan någon helt annan och ingen lyssnade på dig när du försökte förklara hur det egentligen gick till. Trots det har du nu motvilligt beslutat att ta konsekvensen av det inträffade och så länge du orkar försöka att åtminstone halvhjärtat leva upp till den hjältestatus du ofrivilligt fått. Förmodligen betraktar du inte alls sig själv som en hjälte, utan snarare som en helt vanlig person som haft ordentlig otur. Då du faktiskt egentligen inte har den minsta lust att vara hjälte snäser du ofta av folk utan att mena något illa och du är alltid motsträvig in i det sista tills du till slut känner dig tvingad att säga ja och oftast gör det. Det är möjligt att du förr eller senare kommer att sparka bakut och göra något extremt obetänkt och synnerligen dumt bara för att bli av med den hjältegloria du fått.

Förmåga: Du är otursförföljd, i varje fall anser du själv det. Din förmåga består i det att folk alltid tror gott om dig. Har någonting inträffat och du varit i närheten är det alltid minst 50% chans (SL avgör den exakta procentchansen) att folk springer fram till dig och tackar för hjälpen och hyllar dig. Ingen tycker instinktivt illa om dig utan alla uppskattar dig oavsett hur lite du själv uppskattar det.

Karaktärsdrag: Blygsam (dock med liten framgång), Oartig, Tystlåten

Hjältestatus: Samtliga

Livsmål: Frihet (framför allt ser han sig själv som orättfärdigt bunden till sitt hjälteskap)

DEN GLÖMDE HJÄLTEN

Beskrivning: För länge sedan utförde du hjältedåd, men nu har du dragit dig tillbaka och lever ett helt vanligt liv långt bort från de hov och salonger där du tidigare var ständig gäst. Kanske lever du som bonde eller hantverkare eller så lever du som cremit på någon avskild plats utan kontakt med den övriga världen. Du talar helst inte om din tid som hjälte och ditt namn har till viss del fallit i glömska. Många tror att du är död och de som känner till sanningen tror

inte att du har kvar något av den styrka och kunskap du besatt när du stod på toppen av din hjältebana. Det har du dock troligen, även om du kanske är lite ringrostig och kan behöva fräscha upp dina kunskaper och damma av ditt gamla magiska slagsvärd. Om nöden kräver det kan det tänkas att du återupptar ditt äventyrande om ditt öde eller livsmål kräver det av dig. Vem vet, när du väl har kommit igång kanske det kan bli som på den gamla goda tiden igen.

Förmåga: Den glömde hjälten görs från början som två rollpersoner, en ganska dålig, äldre rollperson och en yngre rollperson med hjältestatus som visar hur bra du var när du stod på topp. Din förmåga är att du gradvis, under spelets gång kommer att återfå din gamla storhet, både rykte och FV:n. I spelet kommer detta att visa sig genom att du efter varje äventyr blir ett år yngre, d. v. s. färdighets- och ryktesmässigt, för varje bonus-EP du får. I takt med att din ålder "sjunker" höjs även dina FV tills du återfått din förra glans.

Exempel: Antag att du nu är 65 år och har FV 10 på Slagsvärd. När du slutade äventyra var du 35 år och hade 25 på Slagsvärd. Du återfår 1 i FV för vartannat bonus-EP du får; $65 - 35 = 30$, $30 / 15 = 2$, vilket ger ett extra FV vartannat år.

Karaktärsdrag: Artig, Blygsam (kan snabbt förvandlas till Pratsam om återkomsten till livet som äventyrare blir lyckad), Hedersman, Pålitlig

Hjältestatus: Ingen (inledningsvis), Veteran, Omsjungen hjälte eller Legendarisk hjälte (när han stod på topp)

Livsmål: Beror helt på vilken typ av hjälte han var innan han beslutade sig för att dra sig tillbaka.

DEN ALLVARSTYNGDE HÄRSKAREN

Beskrivning: Du har dragit dig tillbaka från ett otal år av framgångsrikt äventyrande och utförande av hjältedåd. Nu sitter du allvarstygnd på ditt slott och blickar ut över ditt rike. Du ser svårigheterna på ett annat sätt nu. Du förstår problematiken och ser det som ditt kall att styra ditt land hårt, men rättvist. Ständigt tänker du tillbaka på din tid som hyllad hjälte och undrar om det inte hade varit bättre att fortsätta på den banan, men så minns du plötsligt att du egentligen inte hade något annat val. Du behöver inte regera ett särskilt stort rike, du kanske bara

styr en liten provins någonstans i ett betydligt större rike. Ibland tvingas du dock gripa in och rida i främsta ledet för dina trupper och då försar blodet fram i dina ådror och du känner dig ung på nytt och glömmer för ett ögonblick det tunga ok som ligger över dina axlar.

Förmåga: Den allvarstygnde härskaren har ingen egentlig förmåga annat än det att han styr ett rike, stort eller litet, med allt gott och ont som kommer med det. Om det är någon tröst äger han 1T100 x 1.000 guldmynt (i form av kontanter, borgar, gårdar, skogar, etc.) och har dessutom 1T100 x 10 gm i månadsinkomst.

Karaktärsdrag: Artig, Hedersman, Hjältemodig, Laglydig (5 poängsvarianten)

Hjältestatus: Omsjungen hjälte eller Legendarisk hjälte

Livsmål: Fred, Kunskap, Nationalist, Jämlikhet

DEN FALSKE HJÄLTEN

Beskrivning: Du är inte alls någon riktig hjälte. Din hjältestatus har du erhållit genom att iscensätta något hjältedåd. Exempelvis kan du ha hyrt några för att kidnappa prinsessan eller lönnmörda konungen och sedan själv brutit in mitt i alltihop som en försynens räddande ängel och räddat hela situationen. Eller så kanske det hela skedde mer eller mindre av en slump och du såg din chans och tog den. Du är expert på att intrigera och hitta på trovärdiga historier om din bakgrund och de hjältedåd du har utfört i fjärran länder. Troligtvis är du närmast mytoman och förr eller senare kommer du nog att sluta dina dagar intrasslad och kvävd till döds i dina egna lögnar, förutsatt att du inte väljer att ta steget av från den breda vägen och vandra den smala istället. Normalt brukar de stora problemen uppstå när du skall försöka utföra riktiga hjältedåd eftersom du troligtvis inte alls har de färdigheter som krävs för att klara av det.

Förmåga: Du, den falske hjälten, är en exceptionellt skicklig bluffmakare, lögnare och lurendrejare. Av den anledningen har du alltid +5 på CL i Bluffa, Ljuga och Skådespeleri.

Karaktärsdrag: Egoistisk, Feg (oftast), Girig, Svekfull, Äregirig

Hjältestatus: Samtliga

Livsmål: Makt, Rikedom, Berömmelse



ÖDEN OCH LIVSMÅL

Ingen blir hjälte av en ren slump. Antingen drivs man dit av ett mål i livet, någonting man vill uppnå, eller så är man offer för gudarnas gäckande lekar och styrs av ett öde ofta vida större än hjälten egen begreppsförmåga. Ingen kan undfly sitt öde, oavsett vad man gör drivs man sakta men säkert mot ödets fulländelse utan att kunna hindra det, maktlös och hjälplös i händerna på de yttersta makterna.

Det öde som har drabbat hjälten (alla hjältar behöver dock inte vara ödestyngda) behöver inte på något sätt överensstämma med det eller de livsmål som hjälten har. Det är minst lika vanligt att en hjälte "drabbas" av ett öde som snarare strider mot hans livsmål. Ett öde kan tvinga hjälten att bryta löften, kodexar och eder, gå emot sitt folk och svika sina käraste. Sådan är världens gång och det finns inte något sätt på vilket man kan förhindra det. Troligtvis får dock en hjältes öde gradvis mer och

mer inflytande över honom och kanske förvrider hans egentliga livsmål så att de till slut är helt i linje med ödet. Normalt är en hjälte mer eller mindre förbrukad när ödet har fulländats. Ofta dör han själv t. o. m. i samma ögonblick. Detta gäller i högsta grad större öden.

En hjältes öde kan vara medfött, det kanske beror på vilka hans föräldrar var, eller så kan det slå honom under livets gång. Helt plötsligt kanske gudarna utser honom till att bli deras redskap i kampen mot all världens ondska. Det finns inga begränsningar av vilken typ av hjältar som kan ha vilket öde utan ett öde kan drabba vem som helst hur opassande det än må vara. Outgrundliga äro gudarnas vägar. De öden som beskrivs här är av kraftigt varierande art.

Tänk på att hjälten spelare aldrig skall känna till sin rollpersons öde, i varje fall inte hela vidden av det; då försvinner lätt mystiken och ovissheten kring ödet och det som tidigare gjorde hjälten till en

intressant rollperson gör nu att man i princip kan förutsäga spelets gång eftersom man känner hans öde så väl.

Ett livsmål är någonting helt annat. Det är hjältens egna ambitioner, vad han vill åstadkomma under sitt liv och hur han vill sluta sina dagar. Ett livsmål kan vara hur stort eller hur banalt som helst. En hjälte har vanligen ett stort övergripande livsmål, exempelvis den yttersta kunskapen eller fred mellan alla folk på hjältens kontinent, och kanske några mer "banala" livsmål, som att finna kärleken. Många hjältar drivs av jakten på makt ett begär som oftast växer starkare med åren. Här beskrivs, efter ödesbeskrivningarna, ett antal livsmål av olika slag.

ÖDEN OCH HJÄLTAR

Som tidigare sagt är det ingen som blir hjälte av en ren slump, även om det kan tyckas så vid första anblicken. Många av de som har kommit att bli hjältar har drivits mer eller mindre ofrivilligt av sitt öde, en högre obeskrivbar kraft, andra har blivit hjältar tack vare sina egna pretentioner och sin vilja (se Livsmål).

Ett öde kan drabba vem som helst när som helst, men vanligtvis drabbar det inte en hjälte utan en vanlig person som för att uppfylla ödet tvingas utföra handlingar som slutligen gör att han av sin omvärld betraktas som en hjälte. Det är alltså ödet som skapar sin hjälte och formar honom så att han bäst passar ödets syften. Hjälten styrs och kontrolleras totalt av sitt öde. Det finns inte något sätt en hjälte kan fly från sitt öde annat än genom att själv bli en gudom, ett livsmål lika ouppnåeligt som mänskivan själv. (Vissa undantag finns dock. Se rubriken "Att trotsa gudarna".)

Givetvis händer det också att en person som tidigare drivits av sina egna livsmål och redan betraktas som hjälte drabbas av ett öde som tvingar honom långt bort från den väg i livet som han ursprungligen valt. Detta kan ge upphov till mycket intressanta inre själsliga konflikter som kan komma att bli en del av hjältens liv tills det att ödet är uppfyllt.

Ytterst få öden är oändliga, förr eller senare kommer de flesta av dem att uppfyllas och när ett öde är uppfyllt står den tidigare ödestyngde hjälten kvar, utbränd och förbrukad. Många hjältar dör också i samband med att deras öde går i uppfyllelse.

Tänk på att en person absolut inte behöver bli en hjälte bara för att han drabbas av ett öde. Ödet

kanske är så litet och obetydligt, sett med hjältens ögon, att det inte ens påverkar hans liv nämnvärt.

ÖDEN OCH GUDAR

Alla öden skapas och kontrolleras av en högre makt. Mellan de högre makterna — gudarna, halvgudarna och demonerna — pågår en ständig maktkamp där de försöker förgöra varandra, sina motståndares anhängare och sina motståndares domäner. Allt i en hetsjakt på mer makt, större domäner och högre gudomlighet. Ju fler anhängare och större domäner en högre makt har, desto större makt har också gudomligheten i den mänskliga världen. Alltså kan en gudomlighet eller högre makt betraktas som mer eller mindre utplånad om den saknar anhängare och domäner. En sådan gud fångslas ofta av sina motståndare i introverta limbodimensioner där dess krafter, och följaktligen möjlighet att återvända till människornas universum, sakta men säkert krymper tills det att ingenting finns kvar.

Öden är det som gudarna och demonerna använder för att kontrollera sina redskap i den mänskliga världen. När gudarna binder personer till sig genom att skapa öden blir hjältarna pjäser i ett spel som är så stort att inte ens alltid gudarna känner till de konsekvenser det kan få.

Anledningen till att gudarna använder hjältar som sina redskap är att de oftast hindras att ingripa i de jordiska skeendena av uråldriga krafter och gudomliga kodexar. Vissa villkor måste också uppfyllas för att en gudomlighet skall kunna manifestera sig i den mänskliga världen, villkor som bara kan uppfyllas med hjälp av varelser som hör hemma i den mänskliga världen.

Gudarnas sätt att förintä sina motståndares motståndare är otaliga, men här tänkte vi ge några exempel. Tänk på att det i alla konflikter troligtvis finns hjältar på båda sidor.

Krig

Ett krig kan starta på flera olika sätt. Exempelvis kan det starta genom att en prinsessa enleveras, tvedräkt och falska rykten sprids, åsiktsskillnader, exempelvis religionskrig, eller att någon helt enkelt klantar sig ordentligt. Ett religionskrig provoceras troligtvis fram av den starkare och mer ondsinta maktens anhängare. I ett krig finns det oftast plats för mer än en hjälte. Det kan vara hjältar som leder trupper framgångsrikt till seger, samtidigt som andra hjältar medvetet kan leda sina styrkor mot undergång och

nederlag. Hjältar kan bli förrädare, de kan röja sina egna planer samtidigt som de lika gärna kan spionera på fienden.

Hur hjältarna drivs att agera i ett krig styrs helt av de högre makter som kontrollerar hjältarnas öden. Extremt perverterade och mörksinnade makter tvekar inte att låta en hjälte mörda den egna härföraren, eller utföra ännu värre dåd, om det gynnar makten själv medan en "godare" makt kanske helt enkelt låter hjälten stå fram som en förkämpe för styrkorna.

Kaos

Utan någon som kan styra ett rike eller ett folk uppstår kaos och anarki och riket eller folket blir ett lätt mål för omkringliggande aggressiva, stridsrustade länder. Blir den inre splittringen tillräckligt stor är det troligt att landet förgör sig självt. För att nå kaos kan man se till att kungen dör, exempelvis genom att dödas av sin äldste son, eller att kungen blir så slapphänt att rövarband och illgärningsmän kan härja fritt, kanske genom att en hovmagiker eller drottningen fördunklar hans sinne och gör honom slö och apatisk.

I det första fallet kan man dessutom se till att sonen gifter sig med sin mor så att den kungliga ätten dör ut. I dessa scenarion kan hjälten vara antingen den äldste sonen, magikern, drottningen, eller den som bryter besvärjelsen och botar landets problem.

Manifestation

Eftersom gudarna normalt inte aktivt kan ingripa i det som sker i den mänskliga världen kan man helt förändra situationen genom att få en mäktig gudomlighet att manifestera sig i våran verklighet. Då en sådan manifestation dock troligtvis kräver att ett antal villkor skall uppfyllas krävs det att man uppfyller dessa villkor. Detta kan vara föremålsanknutet. Hjälten kan antingen skapa föremålet, hitta ett uråldrigt föremål eller vara den som slutligen, medvetet eller omedvetet, kommer att använda föremålet och öppna portarna in till vår värld.

Folkmord

På något sätt ser man till att en helt ras eller ett folk utrotas, försvinner från jordens yta. Detta kan ske antingen genom att man skapar en krigssituation (se ovan) eller att man sprider en dödlig sjukdom som drabbar bara det folket eller den rasen. Alternativt kan man välja att förbanna hela folket så att de inte kan föda barn, eller helt sonika se till att alla män eller kvinnor dör.

HUR SKAPAR MAN ETT ÖDE?

Här beskrivs hur man skapar ett öde. Antingen kan man göra det genom tärningsslag, d. v. s. med slumpens hjälp, eller så väljer man efter smak och tycke. Observera att ödet skall skapas helt av SL utan inblick för spelarna.

Exempel: SL beslutar, i vissamrådan med Riorik Stålblicks spelare Filip, att Riorik skall vara en ödestyngd hjälte eftersom båda tycker att det är väldigt häftigt med öden och gudar. Först blir Filip lite arg när han inser att SL kommer att skapa Rioriks öde utan hans inflytande, men han lugnar ner sig eftersom han litat på sin spelledares omdöme.

VEM ÄR GUDOMEN?

Någonting som är mycket intressant när man skapar ett öde är att se *vem*, eller man kanske skall säga *vad*, som styr det. Det finns ett otal gudar och demoner i *Drakar och Demoners* värld. Det man avgör först är hur pass kraftfull makten är (gud, halvgud eller demon).

De sanna gudarna är de kraftigaste och mäktigaste gudomarna. Det är de som styr de stora skeendena, som skapelse och liv, men de tillbes oftast inte av gemene man. Det är också ytterst sällan som de väljer att blanda sig i människornas förhållanden. De ingriper endast då de anser att något är på väg att gå helt fel.

De vanliga gudarna och halvgudarna är de som normalt tillbes och de som är mest aktiva i maktkampen mellan de högre makterna. Halvgudarna är inte lika mäktiga som gudarna, men de är av samma sort och de finns de halvgudar som utmanövrerat ett flertal vanliga gudar.

Demonerna är svagare än halvgudarna men intrigerar minst lika friskt som gudarna och halvgudarerna.

1T10	Gudom
1-4	Demon
5-7	Halvgud
8-9	Gud
0	Sann gud

Exempel: SL slår på tabellen för att se vilken typ av gudom som styr Rioriks öde. Resultatet blir '6'. Rioriks öde styrs av en halvgud.

HUR STARK ÄR GUDOMEN?

Gudomens styrka är också mycket intressant. Är den stark eller svag, och i sådana fall hur stark eller svag är den? Slag görs med 1T10 på tabellen nedan och modifieras med +2 om det är en halvgud, +4 om det är en gud och +10 om det är en sann gud. Styrkan visas inte med någon siffra utan med ord, från "mycket svag" till "extremt stark". Styrkan har ingen egentlig spelteknisk betydelse utan visar snarare hur stor möjlighet gudomen har att driva hjälten så att han lyckas uppfylla sitt öde. En mycket svag gudom blir lätt utmanövrerad eller förgjord av en stark gudom, men en stark gudom förgörs å andra sidan ganska lätt av en extremt stark gudom.

1T10 Styrka

1	Mycket svag, -7 på slaget för antal anhängare.
2-3	Ganska svag, -5 på slaget för antal anhängare.
4-6	Svag, -3 på slaget för antal anhängare.
7-9	Ganska stark, -1 på slaget för antal anhängare.
10-12	Stark, +1 på slaget för antal anhängare.
13-15	Mycket stark, +3 på slaget för antal anhängare.
16+	Extremt stark, +5 på slaget för antal anhängare.

Exempel: Nu skall SL se hur stark den gudom som kontrollerar Rioriks öde är. Eftersom den är en halvgud modifieras slaget med +2. SL slår 6 igen och resultatet blir alltså $6+2=8$. halvguden är "ganska stark".

HUR MÅNGA ANHÄNGARE?

Hur många anhängare har då gudomen som styr hjälten öde? Är det en sedan länge glömd gud som legat i slummer under de senaste conerna eller är det en demon som dyrkas endast av ett fåtal mindre sekter. Modifikationer på slaget med T20 görs med -2 för demoner, ± 0 för halvgudar, +4 för gudar och +5 för sanna gudar. En naturlig 1:a, d. v. s. om slaget med T20 blir 1 innan eventuella modifikationer läggs till eller dras ifrån, indikerar alltid att guden är glömd sedan länge.

1T20 Antal anhängare

<1	INGA ANHÄNGARE. Guden är sedan länge glömd. Hjälten blir förmodligen den som skall hjälpa guden tillbaka.
1-5	MYCKET FÅ ANHÄNGARE. Guden dyrkas förmodligen på en enda plats i hela världen av väldigt få anhängare. Kanske bara en enda cell med mellan 5 och 20 medlemmar.
6-8	GANSKA FÅ ANHÄNGARE. Dyrkas på ett flertal platser runt om i världen, men i mindre, oftast slutna, sällskap. Gudar som har så här få anhängare försöker oftast sprida ett mycket obskyrt och människofientligt budskap.
9-11	FÅ ANHÄNGARE. Inte allt för många anhängare, men de har alla ofta en gemensam nämnare som exempelvis guldsmeder, korgmakare, nekromantiker eller någon annan inte alltför stor yrkesgrupp.
12-14	GANSKA MÅNGA ANHÄNGARE. Gudens lära är spridd och erkänd, troligtvis i flera länder och tillbeds eventuellt av större enskilda grupper t. ex. soldater, köpmän eller hantverkare.



- 15–18 MÅNGA ANHÄNGARE. Guden kan vara skyddsgud för en mindre nation eller en mycket stor grupp, exempelvis bönder. Troligtvis dyrkas guden i fler än ett land. Den spelar en ganska central roll bland gudarna i *Drakar och Demoners* värld.
- 19–21 VÄLDIGT MÅNGA ANHÄNGARE. Guden tillhör de gudar som har flest anhängare i hela världen. Den dyrkas mest av alla gudar i flera länder och har tusen och åter tusentals anhängare. Förmodligen är den överhuvud i någon mäktig gudafamilj.
- 22+ EXTREMT MÅNGA ANHÄNGARE. En av absolut mest dyrkade, kanske den mest dyrkade, guden i hela världen. Alla har hört talas om guden och hyser respekt för den p. g. a. av att dess makt är så vidsträckt.

Exempel: Slaget med T20 för att se hur många anhängare halvguden har modifieras med -1 eftersom den var "ganska stark". Slaget blir '15' (-1=14). Halvguden som styr Rioriks öde har "ganska många anhängare", vilket gör att Riorik med all säkerhet kan söka hjälp vid ett flertal tempel i Drakar och Demoners värld.

VILKET MÅL HAR GUDOMEN?

Alla gudomar, demoner och högre makter — hur vitt de än må skilja sig åt — har ändå en sak gemensamt. De strävar alla mot ett mål. Vilket det målet är skiljer sig extremt mycket från gudom till gudom, men det är det målet som är vad som till absolut största delen bestämmer hur hjälten kommer att se ut. Det mål gudomen har kolliderar ofta med andra gudomars mål och då uppstår de konflikter som gör att hjältar överhuvudtaget behövs. Fanns det inte olika åsikter skulle det inte heller finnas åsiktsskillnad och då skulle man aldrig behöva diskutera eller kämpa mot varandra. Är gudomen en krigsgud kommer hjälten öde kanske vara att starta krig efter krig i en till synes aldrig sinande ström, om det är en vildmarksgud är hjälten uppgift kanske helt enkelt bara att skydda vildmarken och dess innevånare och därför hamnar han lätt i konflikt med en förstörelselustande kaosgud. Hjälten blir alltså gudomens verktyg.

Här skall vi ge en rad exempel på olika gudomar och vilka mål de kan tänkas ha. Tänk på, när du läser de kortfattade beskrivningarna, att det en person betraktar som en ganska ondsint gud kan betraktas som en i det närmaste god gud av en annan person.

Självklart står det dig fritt att som SL skapa hur många ytterligare gudomar som helst.

IT100	Typ av gudom
01	Skapargud
02-10	Dödsgud
11-19	Livsgud
20-25	Elementargud
26-30	Naturgud
31-33	Vildmarksgud
34-35	Växtgud
36-38	Djurgud
39-42	Ljushgud
43-46	Mörkergud
47-58	Krigsgud
59-62	Jaktgud
63-64	Tjuvgud
65-69	Jordbruksgud
70-72	Magigud
73-75	Musikgud
76-78	Konstgud
79-82	Kunskaps-gud
83-87	Vädergud
88-90	Kärleksgud
91-94	Kaosgud
95-96	Drömgud
97-99	Rikedomsgud
00	SL special

Exempel: För att slutligen se vilken typ av gud det är som styr Rioriks öde slår SL IT100 och läser av resultatet, vilket blev '37'. Rioriks öde kontrolleras av en djurgud. SL beslutar att det skall vara en varggud. Tillsammans med Filip bestämmer SL att Riorik kommer från ett vidsträckt land i norr där man dyrkar naturgudar, vildmarksgudar och djurgudar och att den halvgud som kontrollerar Rioriks öde är en av de mest dyrkade.

SKAPARGUDAR — Först fanns bara skaparguden, eller skapargudarna, vilka tillsammans skapade världen. Sedan drog sig dessa tillbaka och lät andra, lägre gudomligheter, de som betraktas som gudar av de som befolkar *Drakar och Demoners* värld, vaka över skapelsen. Skapargudarna är alla sanna gudar.

DÖDSGUDAR — Dödsgudar förekommer i alla världar. Vissa av dem strävar enbart efter att upprätt-

hålla balansen mellan liv och död medan de dödsgudar som drivs av maktbegär gör allt som står i deras makt för att förgöra världen och alla som lever i den. De riktigt mäktiga dödsgudarna är oftast rättrådiga, medan de lägre dödsgudarna och demonerna brukar vara enormt destruktiva. Lägre dödsgudar kan vara exempelvis hungerdemoner eller sjukdomsdemoner.

LIVSGUDAR — En livsgud kan antingen sträva efter att upprätthålla balansen mellan liv och död, precis som vissa dödsgudar. Andra försöker skapa en värld utan död, illvilja och sjukdomar och kämpar därför mot dödsgudarna i hopp om att slutligen segra och fördriva det onda. Vissa lägre livsgudar och demoner är bara rena livsbejakare som menar att man skall njuta så mycket man kan på det sätt man själv finner lämpligt. Deras högtider brukar bestå av diverse orgier.

ELEMENTARGUDAR — Elementargudarna blandar sig inte sig i något om inte rör deras element. Liv och död berör dem inte såtillvida inte någon hotar deras element. Det finns eldgudar, jordgudar, vattengudar, luftgudar o. s. v. Lägre eldgudar och framförallt elldemoner är närmast vad man skulle kunna kalla gudomliga pyromaner. Elementar-

gudarna ligger oftast i konflikt med varandra snarare än med några andra gudar. Sedan tidernas begynnelse har det funnits en kraftig rivalitet mellan jord och luft och eld och vatten.

NATURGUDAR — Naturgudarna skyddar allt det som finns i naturen, växterna, djuren och de varelser som lever i naturen. De är oftast ganska fredliga och försvarar bara sina domäner snarare än att försöka utvidga dem. Svagare gudar kanske bara finns i en skog medan andras kraft sträcker sig över flera länder.

VILDMARKSGUDAR — Det som skiljer vildmarksgudarna från naturgudarna är att de förstnämnda bara skyddar den oförstörda och outforskade vildmarken istället för naturen som helhet annars är de i stort sätt identiska. Här finns havsgudarna, bergsgudarna och djuphavsdemonerna.

VÄXTGUDAR — Då växterna inte är särskilt handlingskraftiga använder växtgudarna alverna och djuren för att skydda dem. Mindre mäktiga växtgudar betraktas oftast snarare som naturandar, precis som svagare natur- och vildmarksgudar. Det är oftast via de svagare gudarna alverna upprätthåller kontakten.

DJURGUDAR — Djurgudarna tillhör de talrikaste av gudarna. I stort sätt varje djur har en eller flera gudomliga beskyddare. Gudarnas mål och karaktär är alltid mycket lik djuret. En varggud är farlig, vildsint och blodtörstig, en fågelgud skönsjungande och kvick. I vissa kulturer finns det bara en djurgud som dessutom fungerar som växtgud, vildmarksgud och naturgud.

LJUSGUDAR — Ljuset är för ljusgudarna det enda, det sanna och det rena. De vill att ljuset skall vara evigt rådande och mörkret för alltid skall fördrivas.

MÖRKERGUD — Mörkergudar betraktas ofta som onda då de vill att mörkret skall vara det evigt rådande, i rak motsats till ljusgudarna. Mörkergudarna och ljusgudarna ligger i en ständig konflikt och deras sammandrabbningar är mycket tåta.

KRIGSGUDAR — Krigsgudar är mycket vanliga, eftersom varje folk behöver en gud som kan stå på deras sida när striden rasar. Elaka krigsgudar är de som hämtar sin kraft ur den smärta och skada som kriget åsamkar. De vill att krig alltid skall pågå i världen, ända tills den dag då världen går under och därför hamnar de ofta i konflikt med livsgudarna. De snälla krigsgudarna är de som anser att



krig är ett nödvändigt ont för att ställa saker och ting till rätta.

JAKTGUDAR — Jaktgudarna hyllar jakten och den spänning och nytta den för med sig.

TJUVGUDAR — Alltid har tjuvgudarna stått på tjuvarnas sida. De står för människans rätt att ta vad han vill från vem som helst. Tjuvgudar är oftast lägre gudar eftersom tjuvarna är en ganska liten grupp. Riken med mäktiga tjuvgudar är mer eller mindre laglösa.

JORDBRUKSGUDAR — Jordbruksgudarna är förhållandevis fredliga gudar som gör sitt bästa för att hjälpa jordbrukarna i världens olika delar. De kommer dock ofta i konflikt med döds-gudar, vädergudar och krigsgudar. På grund av det stora antalet anhängare kan de vara otroligt mäktiga, men de är, som sagt, oftast rätt fredliga.

MAGIGUDAR — De riktigt mäktiga magigudarna är de som styr de magiska flödena och urkällorna. De något lägre magigudarna är de som kontrollerar de olika skolorna, exempelvis mentalistgudar, animistgudar, elementalistgudar, o. s. v.

MUSIKGUDAR — Musikgudarna är ganska svaga gudar som lever ut musiken och anser den vara det absolut viktigaste. Hur musiken sen låter är en helt annan sak.

KONSTGUDAR — Konstgudarna (och också musikgudarna) är mycket låga skapargudar som lever kvar för att föra kunskapen om skapandet vidare till människorna. Normalt är de ganska fredliga gudar.

KUNSKAPSGUD — Kunskapsgudarna är de sanna vetarna. De mäktigaste kunskapsgudarna känner till allt som någonsin har inträffat och kommer att inträffa. De lägre är kunskapsdemoner med enorma kunskaper inom mindre områden.

VÄDERGUDAR — Det finns regngudar, vindgudar, åskgudar, solskensgudar och dimgudar; alla är de vädergudar. De mäktigaste och mest aggressiva gudarna brukar vara de som kallas ovädersgudarna. Många gudar kombinerar också områdena. De svagare vädergudarna kallas ovädersdemoner.

KÄRLEKSGUDAR — Kärleksgudarna är njutningsgudar. De mäktigaste kontrollerar människornas alla olika känslor, svartsjuka, girighet, ångest, o. s. v., i och med att de har en sådan fullständig kontroll över kärleken, den starkaste känslan av alla. Mindre mäktiga kärleksgudar är lustdemonerna.

KAOSGUDAR — Kaosgudarna eftersträvar total anarki och oordning. Allt blir upp-och-ner och bak-och-fram för en människa. Logiken skall ha upphört och kaoset skall vara fullkomligt. Mäktiga kaosgudar brukar dra fram över skapelsen och sprida död och förintelse efter sig med jämna mellanrum ständigt motarbetade av alla de andra gudarna.

DRÖMGUDAR — Sömnens och drömmarnas gudar kontrollerar den värld som skapas när tankarna lämnar den sanna verkligheten. De farliga, maktfullkomliga drömgudarna försöker kontrollera människors drömmar så att de får makt över dem och slutligen kan sänka hela skapelsen i dvala. Andra drömgudar försöker bara se till att allt står rätt till under sömnen.

RIKEDOMSGUDAR — Rikedomsgudarna försöker nå så mycket makt som möjligt. Samtliga rikedomsgudar lider av ett sjukligt maktbegär vilket avspeglar sig hos deras redskap vilka de driver att skaffa en övermänsklig rikedom. Det finns rikedomsgudar som förespråkar ett liv i lyx precis som det finns de som predikar sparsamhet.

HJÄLTENS ROLL

Det finns tre typer av ödestyngda hjältar som man skall skilja på: slumpens hjältar, sanna hjältar och gudafödda hjältar. En hjälte som har drabbats av ett öde är en av de tre. De förstnämnda är vanligast och de sistnämnda ovanligast. När man skall avgöra vilken typ av hjälte ens rollperson är kan man antingen slå en slumptärning och läsa av tabellen nedan eller så kan man helt enkelt välja det man tycker passar bäst.

1T10	Hjältetyp
1-6	Slumpens hjälte
7-9	Sann hjälte
0	Gudafödd hjälte

Exempel: SL och Filip beslutar att eftersom Riorik egentligen inte är särskilt bra för att vara en hjälte så är han en slumpens hjälte. Båda är klart överens om att det är det som passar honom bäst.

Slumpens hjältar

Slumpens hjältar är personer som drabbas av sitt öde en bit in i sitt liv. En gudom i jakt på ett redskap får upp ögonen för personen och anser honom vara lämplig att använda. Inledningsvis kommer perso-

nen att streta med för guden mindre viktiga delmål, och om han lyckas kommer han att få viktigare och viktigare uppdrag tills han eventuellt till slut blir en verklig hjälte. Kanske han till och med blir så kraftfull att han kan uppfylla ödet. Gudarna använder den här typen av hjältar som en slags förbrukningsvara. Gudomen har varken lagt ner särskilt mycket tid eller energi på att forma hjälten varför han inte heller är särskilt försiktig med den. Eftersom de inte är särskilt intimt knutna till gudomen betraktas de också som ganska opålitliga. En slumpens hjälte är alltså ganska oviktig i det större maktspelet förutsatt att han inte råkar bli väldigt skicklig och mäktig.

Sanna hjältar

De sanna hjältarna är de som redan vid födseln valts ut av gudarna då man har kunnat se den inneboende potential det lilla spädbarnet har haft. Sedan den blivande hjälten tog sitt första andetag har han varit intimt knuten till gudomen. Hans enda uppgift här i livet är att vara den som slutligen uppfyller gudomens mål och därmed sitt öde. Under sin vandring mot det slutliga målet lotsas han av gudomen styrd av dess makt. En sann hjälte är dock inte helt bunden till gudomen utan har fortfarande en viss egen vilja och är av den anledningen inte ett lika fulländat redskap som den de gudafödda hjältarna.

Gudafödda hjältar

Om en gudom vill vara säker på att få ett bra redskap att använda i sin kamp mot de andra gudarna skapar han det ofta själv antingen genom jungfrubefläckelse, om det är en manlig gud, eller genom att förföra en halvgud eller människa, om det är en kvinnlig gud. Detta är oåterkalleligt om inte någon annan gudom griper in och försöker hindra hjälten födelse. Det redskap som skapas är en gudafödd hjälte och är extremt intimt knuten till gudomen. Hjälten präglas av gudomens karaktär, dess existens genomsyras av gudomens tankar, hjälten är helt enkelt en förlängning av gudomen som når ända in i den mänskliga världen. Hur det går för hjälten beror enormt mycket på hur det går för gudomen. Om gudomen förgörs på ett tidigt stadium, strax efter det att hjälten har fötts, är det troligt att personen aldrig blir någon hjälte. Lyckas gudomen däremot väl så går det bättre för hjälten som då i sin tur bättre kan hjälpa gudomen. Det är ju trots allt dessa hjältar som har klart störst möjlighet att lyckas här i världen.

VILKA MÅL/DELMÅL HAR HJÄLTEN?

Beroende på hur bra hjälten är får han olika delmål eller mål att uppfylla under det att hans öden sakta håller på att fulländas. Här ges en rad exempel på sådana anpassade för olika typer av gudomar. Tänk på att en hjälte kanske inte alltid behöver visa sin gudoms avsikter utåt. Det kanske är lättare för honom att nå sitt mål genom att inte göra det. Här beskrivs en del något annorlunda delmål och mål som hjälten kan sträva mot tillsammans med sin gud. Det står dig som SL fritt att ändra som du vill och tänk på att ju mäktigare hjälten är desto svårare uppdrag anförtros han. Dessutom skall det sägas att det här bara är ett fåtal exempel på vad rollpersonen kan ge sig av på för slags uppdrag.

Exempel: Eftersom den varggud som styr Rioriks öde är ganska aggressiv och maktlysten kommer de delmål eller mål som Riorik får sträva för att uppfylla att vara krigiska och många kommer säkert gå ut på att motarbeta landets andra gudar och de kringliggande ländernas gudar med vapenmakt.

Baneman

Hjälten är utsedd att bli den som bringar en av motståndarna om livet. Förmodligen rör det sig om en ganska viktig person så att kaos bringas i deras led i. o. m. hans död. Den klassiska varianten är sonen som dödar sin fader konungen. Möjligheterna är enorma.

Den evige vandraren

Detta mål ges endast till extremt mäktiga hjältar. Hjälten utses till att bli den evige vandraren, väktaren över livet på jorden och gudens ständiga ögon (givetvis inte inom något annat område än det som guden har makt inom). Med hans uppdrag kommer också evigt liv, vilket gör att han inte åldras från den dag då han blir den evige vandraren, vilket leder till att han inte kan stanna alltför länge på samma plats utan att folk fattar misstankar. Hjälten är alltid medveten om sin uppgift.

Spion

Hjälten utses av gudomen att infiltrera motståndarnas styrkor. Kanske genom att åkalla fiendeguden i en ed eller genom att helt enkelt sluta sig till styrkorna. Hjälten måste vara relativt okänd för att kunna ge sig in på ett sådant här uppdrag om inte han förkläds med stark magi.

Världens frälsare

Hjälten är utsedd att vara den som kommer att leda striderna på jorden mot gudomens motståndare och så slutligen frälsa världen från all ondska. Detta är ett slutmål, när det är uppnått är hjälten mer eller mindre förbrukad.

Dödens budbärare

Hjältens öde måste kontrolleras av en livs- eller dödsgud för att den här uppgiften skall kunna anförtros åt hjälten. Han utses att bli den som utför de dödsdomar som utfärdas av gudarna. Vanligen jagar han personer som gäcker döden genom magi eller genom att använda livsförlängande droger. Vissa skulle förmodligen betrakta hjälten som ond. Hjälten är alltid medveten om sin uppgift.

Förgöraren

Världen kommer att gå under och förgöraren, hjälten, är den som kommer att leda förstörelsen. Hjälten är utsedd att bli den som, medvetet eller omedvetet, kommer att orsaka världens undergång. Hur det kommer att göras är det ingen som vet.

*Härförare*

Hjälten är utvald att leda gudomens styrkor i ett eller flera slag. Av vilken vikt de är beror till stor del på hjältens hjältestatus. En nybörjarhjärte skall knappast räkna med att få leda större styrkor i ett viktigt slag medan en legendarisk hjälte kanske leder huvudstyrkan.

Håll positionerna!

Hjälten får i uppgift att vara den som leder motståndet mot en starkare fiende tills dess att hjälp anländer.

Åkallaren

Hjälten får i uppgift att nedkalla gudomligheten till den mänskliga världen. En sådan ritual är en såpass världsomvälvande händelse att alla andra gudar motarbetar den så gott de kan. Det är alltid enklare att nedkalla en lägre gudomlighet än en högre. En Sann gud går inte att nedkalla. Åkallandet föregås så gott som alltid av långa sökanden efter kunskap och nödvändiga artefakter.

Sökare

Någonstans finns ett mytomspunnet föremål som är av yttersta vikt för gudomen som styr hjältens öde. Hjälten får i uppgift att lokalisera och hämta föremålet för att det skall kunna användas i kampen. Kanske är hjälten den enda i hela världen som överhuvudtaget kan använda föremålet. Det kan vara ett svärd som kan döda gudar, det kan vara en bok med ålderdomliga trollformler eller vad som helst annat.

EDER

Eder är ett mellanting mellan livsmål och öden. En ed är ett mycket kraftfullt löfte som svärs vid en laddad tidpunkt när de högre makterna kan hörsamma de mänskligas böner. När en person svär en ed och den hörsammats av en högre makt kommer eden i fortsättningen att styra hjälten på samma sätt som ett öde. Edens kraft, och alltså också gudomens makt över hjälten, bryts i samma ögonblick som den fulländas och då är hjälten återigen fri att gå vart han vill.

ATT SVÄRA EN ED

När någonting viktigt har hänt i en persons liv, när livet har kommit till en vändpunkt eller när personen helt enkelt bara plötsligt beslutat sig för vad han

vill göra under resten av sitt liv är det ganska vanligt att han bekräftar sitt val genom att svära en ed. Exempel på tillfällen när många väljer att svära en ed är något orätt gjorts dem, de kanske har blivit förråda eller svikna på något annat sätt, om någon nära vän eller släkting dödats, när de konfronterats med världens ondska eller när de plötsligt har sett sitt kall och valt väg.

När en person svär en ed är det inte på något sätt säkert att gudarna uppmärksammar det. Ju mer laddat tillfället är och desto starkare de övernaturliga energierna är på platsen där eden svärs desto större chans är det att hjältens ord hörsammas. Chansen är till exempel betydligt större att eden hörsammas om hjälten svär den vid sin döde väns kropp än om den svärs över en skål kall gröt. Om någon högre makt uppmärksammar eden beror också till stor del på om de tror sig kunna använda den edsvurne hjälten i sin maktkamp. Sker detta kommer hjälten att märka det. Exakt hur varierar från gudom till gudom, det är ju möjligt att hjälten redan tillber en gud men att hans ed hörsammas av en konkurrerande gudom som utger sig för att vara den gud hjälten egentligen tillber. I vilket fall som helst kommer någon att på något sätt bekräfta att hjältens ed har hörsammats.

DEN EDSVURNE HJÄLTEN

Den edsvurne hjälten styrs av den ed han en gång svor på i princip samma sätt som han skulle styras av sitt öde om han var en ödestyngd hjälte. Skillnaden är den att eftersom hjälten svurit eden är det rimligt att anta att det är ett mål han strävar mot. Alltså är det ytterst ovanligt med hjältar som har svurit en ed som strider helt mot deras egen uppfattning av rätt och fel. En intressant variant är i och för sig en hjälte som svär en halvhjärtad ed som uppmärksammas av en ondsint högre makt som ser en möjlighet att utnyttja hjälten för sina egna syften.

Den edsvurne hjälten brukar tendera att bli mer eller mindre manisk, särskilt om hans ed har en möjlighet att bli uppfylld inom den närmaste framtiden.

EDENS UPPFYLLELSE

När hjälten har uppfyllt den ed han en gång svor är han fri att gå vart han vill och göra vad han vill. Edens uppfyllelse brukar innebära en stor lättnadskänsla och känsla av frihet för hjälten. Han har äntligen lyckats med det han svor att han skulle lyckas med.

Uppfylllandet av en ed bör alltid resultera i kraftiga belöningar i form av EP och HP.

LIVSMÅL

En rollpersons livsmål är det han önskar uppnå under sin livstid. Det är alltså personliga ambitioner och inte, som öden, någonting som styrs av högre makter. En hjälte kan ha fler än ett livsmål, men har alltid ett *primärt livsmål* och de övriga betraktas då som *sekundära livsmål*. Det primära livsmålet är det som hjälten i första hand strävar efter att uppnå medan de sekundära hamnar lite mer i skymundan. För att uppnå sitt primära livsmål tar hjälten till nästan vilka metoder som helst, så länge som inte han hindras av eventuella eder eller kodexar. Livsmålet är hjältens drivkraft, de är meningen med hela hans existens och det som får honom att fortsätta även om ödets nycker kanske inte alltid varit gynnsamma.

Här beskrivs ett antal livsmål av varierande karaktär, både "onda" och "goda".

Berömmelse

Hjälten vill vara säker på att hans namn för evigt inpräntas i legenderna och hans stordåd förblir omsjungna i all evinnerlighet. Annars skulle ju allt slit ha varit förgäves. En hjälte med det här livsmålet får lätt sin självkänsla sårad om det är någon som inte känner igen honom eller har hört talas om hans stordåd.

Edsvuren

Någon gång under sitt liv har hjälten svurit en ed (se Eder ovan) som är det som till största delen styr hans liv. Edsvuren är alltid ett primärt livsmål om gudarna har hörsammat hjältens ed. Annars väljer spelaren själv.

Fred

En dag kommer alla krig att vara över och världens alla folk kommer att leva tillsammans i harmoni. Men det är långt kvar än och därför kämpar hjälten hårt för att få slut på alla krig och liknande orättvisor. Han tycker det är onödigt att liv skall gå till spillo enbart p. g. a. egoistiska härskare omättbara maktbegär. Hjälten syns ofta som fredsmäklare och förhandlare i konflikter där han utnyttjar sitt rykte för att driva fram löften om fred och handelsavtal.

Frihet

Ingen skall behöva vara bunden eller förtryckt mot sin vilja. Alla har samma rätt till att vara fria så länge

en persons frihet inte hämmar en annan persons frihet. Ett livsmål som detta brukar ofta leda till att hjälten blir frihetskämpe eller motståndsledare. Han befriar slavar, omkullkastar tyranner och befriar hela folk från förtryck.

Gudomlighet

Hjälten vet att det enda sättet han kan komma ur den onda cirkel som skapats i människornas värld är att skaffa sig så mycket makt och styrka att han kan placera sig själv tillsammans med stjärnorna på himlavalvet och bli en starkt skinande gudomlighet. Hur han skall göra vet han troligtvis inte, men en hjälte med detta livsmål präglas ofta av kraftig hybris.

Hämnd

Någon gång har en oförrätt gjorts och den som gjorde den skall få betala. Hjälten är på jakt efter en farlig missdådare, kanske faderns eller hans älskades mördare eller någon som på annat sätt mer eller mindre förstört hjältens liv. I sin jakt visar inte hjälten någon som helst barmhärtighet utan snarare besinningslöst hat utom all kontroll.

Jämlighet

Alla människor och andra humanoider är jämlika, men vissa är mer jämlika än andra. Hjälten är

troligtvis en folkets man som tycker att bönderna har samma värde som adelsmännen. Vanligtvis ser de sig själva som för något mer än andra, eftersom de har förstått vad det handlar om.

Konservatism

Det var bättre förr. Allting var mycket bättre på den gamla goda tiden. Vissa kallar hjälten för bakåtsträvar, men själv ser han sig själv mer som en förnuftig person som förstått vad tiden för med sig. Alla nymodigheter bör bekämpas i ord eller handling, och personer som följer med modet är opålitliga och lättlurade. En person med det här livsmålet har ofta även en ganska kraftig religiös övertygelse.

Kunskap

Hjälten har en enorm kunskapstörst och vet att sann makt når man genom total kunskap. Det är också den kunskapen som hjälten strävar för att uppnå, även om han är medveten om att det kommer att bli oerhört svårt, för att inte säga näst intill omöjligt.

Kärlek

Hjälten har hela sitt liv sökt efter den sanna kärleken. Var hon eller han finns vet han dock inte. Det enda han vet är att han känner en brinnande längtan. Kanske har han redan träffat henne, men de har skilts åt av tid eller rum, eller kanske rent av av döden, eller kanske har han skådat henne i en dröm och försöker nu desperat att finna henne. Kärlek är det enda livsmål som kan göra det acceptabelt att hjälten bryter en ed eller liknande. Kom ihåg den gamla klyschan: "I krig och kärlek är allting tillåtet"

Livsnjutare

Det enda hjälten vill få ut av livet är att må bra, ha roligt och leva precis så som han själv vill utan att någon lägger sig i vad han gör. I gengäld lägger han sig inte överdrivet mycket i vad andra gör heller. Livsmålet är särskilt vanligt bland yngre hjältar som kanske ännu inte funnit någon riktig mening med livet.

Makt

Målet med hjältens existens är att han skall få makt, så mycket makt som möjligt. För att nå detta mål brukar normalt inte några hinder få finnas. Dyker ett hinder upp avverkas detta snabbt och diskret. En person med livsmålet makt strävar också ofta efter berömmelse. En person med endast livsmålet makt är mer av den intrigerande typen som glider obemärkt genom salongerna och lyssnar för att sedan kunna använda det han hört som sitt vapen.



Nationalist

För hjälten är hans fosterlands välfärd viktigare än allting annat. Det finns ingenting han inte skulle göra för sitt land och sitt folk. Han skulle gå i döden för landets frihet med ett segervisst leende på läpparna. Troligtvis tjänstgör hjälten som kapten för någon specialstyrka i landets armé. Han är också sannolikt en stor folkhjälte.

Religion

Hjälten är djupt religiös och har beslutat sig för att spendera sitt liv med att sprida sin religions budskap över världen för att frälsa den. Livsmålet är särskilt intressant om man väntar med att låta det dyka upp i hjälten liv. Han kan t. ex. bli frälst själv, eller hjärntvättad, under ett äventyr och sedan besluta sig för att kämpa för den här religionen. De andra rollpersonerna kommer garanterat att få fullt sjå med att försöka få honom att bryta med den religion vars förkämpe han kommit att bli. De flesta hjältar med det här livsmålet utnyttjas också av den gud de tillber så att de kommer att bli ödestyngda hjältar.

Ridderlighet

Man skall vara hövisk och välpolerad och hålla på riddaridealen. Kanske urtypen för den klassiska hjälten på vit springare och i skinande rustning som alltid hälsar hövligt, även på bondflickor, och är varm och förstående utom mot sina fiender. Wilfred av Ivanhoe är ett lysande exempel.

Rikedom

Det enda sanna sättet att nå lycka är genom pengar, mycket pengar. För pengar kan man köpa allt, t. o. m. kärlek och ett längre liv, så varför tveka. Hjälten ger sig aldrig av på ett äventyr eller uppdrag såtillvida det inte är ett stort antal glimmande guldmynt inblandade. En hjälte med det här livsmålet behöver inte nödvändigtvis var snål och gniden utan kan lika gärna älska att spendera sina pengar på att roa sig och sina vänner.

Rättvisa/Lag och ordning

Man skall alltid följa lagen oavsett hur konstigt det än må vara. Det finns aldrig någon anledning att bryta mot lagen, annat än om man förhindrar en grövre orättvisa genom att bryta lagen. Vilken lag det handlar om är olika för alla hjältar. Vissa följer sitt hemlands lagar och praktiserar dessa även i främmande länder och andra, framförallt mörka hjältar, skapar sina egna lagar som de sedan tillämpar minutiöst, gärna med dödsstraff.

Sökare

Hjälten är på jakt efter någonting. Sökandet efter detta upptar all hans tid och kraft. Han tänker ständigt på det, och associerar alla möjliga saker till det i sitt hopp om att han en gång skal finna det. Det kan röra sig om ett föremål, hjälten okände far eller rasernas ursprung.

Uppror/Kaos

I oordning har mörkret och ondskan sin bästa grogrund. Uppror föder folkmord och våld som i sin tur föder mer våld. Därför vill hjälten skapa kaos i världen eftersom han själv då har större chans att roffa åt sig makt och njuta av att se hur civilisationer slås i spillror. Troligtvis föraktar hjälten organiserade statsbildningar av annat slag än fascistiska diktaturer med honom själv som allsmäktig diktator.

Upptäckarlust

Överallt finns det nya spännande saker och platser att upptäcka. Bortom horisonten öppnar sig världar



som ingen har sett förut, men dit vill hjälten. Spänningen ligger i att konfronteras med det okända och möta nya kulturer och varelser. Alla pengar och skatter hjälten lyckas lägga beslag på använder han för att finansiera nya expeditioner. Om upptäckarlust är ett sekundärt livsmål och rikedom det primära kan det bli en ganska obehaglig hjälte i samma linje som de spanska conquistadorerna som intog Sydamerika och skövlade Inka- och Mayakulturerna.

FÖRBANNELSER

När gudarna kämpar mot varandra bekämpar de också självklart sina motståndares förkämpar; hjältarna. Genom att förbanna sina motståndares hjältar försvårar man för dessa. Vissa förbannelser är ganska harmlösa med andra kan komma att visa sig vara mer eller mindre dödliga. En förbannelse läggs på en person av en gudom och kan endast motstås av hjälten om denne har extremt hög PSY (se rubriken "Att trotsa gudarna") eller så kan de brytas av en annan gudom. Det är vanligt att en förbannelse är kopplad till ett föremål, vanligtvis en religiös artefakt eller uråldriga magiska eller icke-magiska föremål av stor betydelse. För att effekterna av en förbannelse bunden i ett föremål skall försvinna måste ägare till föremålet avsiktligt kasta bort det, sälja det eller ha så mycket tur att föremålet blir stulet.

För att avgöra vilken förbannelse som drabbar hjälten kan SL slå ett slag på tabellen nedan eller välja efter eget tycke och smak.

1T100	Förbannelse
01-15	Missförstånd
16-28	Dåligt läkande
29-37	Kyla
38-46	Lättririterad
47-58	Insektsattraherande
59-66	Behov
67-73	Hetta
74-81	Stank
82-86	Nedsatt syn
87-92	Ljudhallucinationer
93-95	Sårbarhet
96-97	Ogillande
98-00	SL special

Behov

Hjälten har ett enormt behov av någon särskild mat eller dryck. Det kan vara vad som helst, från människoblod eller rödvin till lärkpaj eller fågelträck. Se bara till att inte maten eller drycken är alltför ovanlig. 1T4-1 gånger om dagen blir behovet extremt starkt och om hjälten misslyckas med ett svårt PSY-slag måste han tillfredsställa sitt behov innan han kan göra någonting annat. Om inte hjälten får en möjlighet att tillfredsställa sitt behov får han varje timme -1 på alla CL tills han får sitt behov stillat.

Dåligt läkekött

Hjälten läker alla skador hälften så snabbt som normalt. Också magi och läkande örter och droger har halv effekt på honom.

Hetta

En person som drabbats av den här förbannelsen är alltid onaturligt varm även om han står naken i en vinterstorm. Det ger inga effekter förutom att han förmodligen kommer att bli förkyld ganska ofta eftersom han har för lite kläder på sig.

Insektsattraherande

En hjälte drabbad av den här förbannelsen drar insekter till sig. Ständigt krälar de över hans kropp, ger honom bett av olika slag, lägger ägg i hans hår, spinner kokonger och nät, o. s. v. De bidrar till att sänka hans KAR till hälften. Enda fördelen med att umgås med hjälten är att man kan vara säker på att inte bli insektsbiten själv. Förbannelsen botas inte genom att hjälten använder något medel eller någon drog som driver bort insekterna, dessa stannar kvar till det att förbannelsen är bruten.

Kyla

Hjälten fryser alltid, oavsett hur mycket kläder han påsar på sig. Han är också alltid kall och om han utsätts för temperaturer över +30°C finns det risk att han blir medvetslös om han inte lyckas med ett normalt FYS-slag. Finns det ingen i närheten som kan hjälpa honom förlorar han 1T6 KP per timme.

Ljudhallucinationer

I de mest kritiska situationer tycker sig hjälten höra ljud. I de mest prekära och olägliga situationer kan han tycka sig höra hur någon smyger sig fram mot en dörr. Ljuden är självklart inbillningar, men det bör vara lika svårt för spelaren som för rollpersonen att skilja de inbillade ljuden från de som verkligen

finns där. I spelet är det 50%-chans att hjälten hör något när han sitter på vakt, 35% när han lyssnar vid en dörr och 25% när han inte gör någonting särskilt.

Lättirriterad

Hjälten har extremt kort stubin om någon säger något som ens skulle kunna vara en dold provokation måste han lyckas med ett svårt PSY-slag eller bli fullkomligt rosenrasande och göra sitt bästa för att sätta elakingen på plats på bästa tänkbara sätt. När hjälten är rasande får han göra ett svårt PSY-slag varje gång han hamnar i situation där det kan tänkas att hans ilska skulle gå över, exempelvis om den som provocerade honom har försvunnit. Lyckas slaget lugnar han ner sig. Under det att hjälten är rasande tänker han inte klart utan gör bara det som på snabbast tänkbara sätt kan sätta provokatören på plats.

Missförstånd

Hjälten har väldigt lätt att bli missförstådd. I situationer där det för vem som helst kan verka uppenbart vad som menas tolkas det på ett helt annat sätt av de som lyssnar till honom. Om hjälten försöker förklara något eller säga något är det 50%-chans att det misstolkas och 25%-chans att det tolkas som en provokation. Detta gör det väldigt svårt för hjälten att kommunicera på ett vettigt sätt. Eftersom folk ofta tolkar det hjälten säger som provokationer varför han ofta hamnar i situationer som han tvingas försöka ställa till på något annat sätt än med hjälp av ord.

Nedsatt syn

Hjältens syn blir kraftigt nedsatt. På avstånd upp till tio meter ser hjälten helt klart men sedan blir allting dimmigt och det blir svårt att urskilja detaljer. Omöjliggör i princip bruket av avståndsvapen på avstånd längre än 30 meter. Upp till det avståndet minskas CL med 1 för varje meter över 10.

Ogillande

Personer i hjältens omgivning tycker instinktivt illa om honom och det är, oavsett var han befinner sig, alltid 25%-chans att någon muckar med honom

eller utmanar honom på duell. Slå 1–4 gånger om dagen beroende på omständigheterna. Är hjälten ensam i en hemlig gravkammare är det ingen större risk att någon börjar bråka med honom. Däremot är chansen desto större om han befinner sig på en taverna där det både äts och dricks gott och mycket.

Stank

Hjälten luktar 'förbannat' illa. Så illa att personer på ett par meters avstånd från honom håller för näsan och rusar iväg om de är det minsta lilla känsliga. Oavsett hur ofta hjälten badar eller parfymerar sig kommer stanken att tränga igenom.

Sårbarhet

En mycket obehaglig förbannelse. Hjälten tar helt enkelt dubbel skada av alla vapen, utan undantag. Vilket vapen som helst blir dödligt om det används mot honom.

ATT TROTSA GUDARNA

I *Drakar och Demoners* värld styrs alla öden, eder och förbannelser av gudarna. Det är de som kontrollerar hjältarna, deras känslor och deras handlingar. Men ibland är det någon som väljer att gå emot gudarna, att försöka bryta det band som har skapats mellan guden och hjälten. För att en hjälte skall lyckas göra det måste han lyckas övervinna gudens PSY på motståndstabellen. Om försöket misslyckas får inget nytt försök göras på lika många månader som det negativa differensvärdet vid försöket blev. Tänk på att även fast gudarna har en enormt stor makt så är fortfarande deras styrka i vår värld kraftigt begränsad varför de bara har ganska extremt höga värden.

Exempel: Riorik försöker bryta sig loss från sin gud. I vår värld räknas gudens PSY som 30 och Riorik har under sina många äventyr lyckats höja sin PSY till 22, alltså måste han slå två eller lägre för att klara det. Filip slår '8', ett misslyckande. Eftersom differensvärdet blir -6 får inte Riorik göra något nytt försök under det närmaste halvåret.



MÖRKA HJÄLTAR

Mörka hjältar är extremt skickliga och mäktiga personer som inte betraktas med särskilt blida ögon av större delen av befolkningen. De har skaffat sig sin makt och sin berömmelse genom att utföra stordåd och nesliga illdåd mot de som betraktar sig själva som goda. De har skövlat städer och landsbygder, dödat goda hjältar, förfört oskyldiga ungmöer och dödat hjälplösa kvinnor och barn.

Det är vanligt att en mörk hjälte samarbetar med demoner, svartfolk och liknande "onda" varelser för att stärka sin makt. Observera dock att alla mörka hjältar inte behöver vara maktfullkomliga fascister.

En mörk hjälte skapas på samma sätt som en vanliga hjälte men passar förmodligen mycket bättre som spelledarperson än som rollperson även om man kanske kan bygga upp en kampanj kring en grupp mörka hjältar också.

MÖRKA HJÄLTEFÖRMÅGOR

Precis som vanliga hjältar har också mörka hjältar förmågor långt över det normala. Vissa av förmågorna är samma som de förmågor de vanliga hjältarna har medan andra är betydligt mer bestialiska och demoniska. Det kostar 5 HP att få slå ett slag på tabellen och för varje ytterligare poäng man spenderar får man +1 på slaget. Kom ihåg att du fortfarande inte får spendera mer än sammanlagt 20 HP.

1T20+HP	Förmåga
1-2	Järnnäve
3-4	Onda ögat
5-6	Snabbdragning
7-8	Kraftslag
9-10	Snabbslående
11-12	Ormögon

13-14	Demontunga
15-16	Telepati
17-18	Mörkersyn
19-20	Vilddjuret
21-22	Stålsättning
23-24	Bestens hand
25-26	Projektilparering
27	Vapenmästare
28	Okänslig för eld
29	Sjätte sinne
30	Mörkerblix
31	Livsutsugning
32	Gudarnas gunstling
33	Besatt
34	Mörkerpakt
35	Osårbarhet

Järnnäve

Se hjälteförmågan med samma namn.

Onda ögat

Se hjälteförmågan med samma namn. Den mörka hjälteförmågan är dock något kraftigare. CL minskas med -5 istället för -3.

Snabbdragning

Se hjälteförmågan med samma namn.

Kraftslag

Se hjälteförmågan med samma namn.

Snabbslående

Se hjälteförmågan med samma namn.

Ormögon

"Att titta Jaraf i ögonen var som att titta en orm i ögonen. Man blev helt förlamad och väntade bara på vad han skulle säga. Man var helt förlorad i hans våld. Hade det inte varit för min vän Carn hade jag inte varit i livet och kunnat berätta detta för er idag."

Genom att övervinna sin motståndares PSY med sin egen på motståndstabellen samtidigt som han tittar honom rakt i ögonen kan hjälten hypnotisera sin motståndare och få honom att säga och göra i princip vad som helst, utom sådant som går rakt emot hans principer. Effekten varar PSY SR sedan måste den förnyas.

Demontunga

"Whalon Blodsöga sägs ha kunnat tala med demonerna på deras eget språk. Ingen vet hur han fick förmågan men det sägs att han lät en demon-prins klyva hans tungspets."

Mörkerhjälten talar ett demonspråk flytande (d. v. s. till FV 20). Troligtvis är det det demonspråk som talas av den demon som kontrollerar hjälten eventuella öde.

Telepati

Se hjälteförmågan med samma namn.

Mörkersyn

"Den magiska vinden för kall och okänslig genom rummet och släckte facklorna som satt i sina fackelhållare på väggarna. De glödde svagt för några sekunder, men sedan var allting svart. Dalkor rörde sig obehindrat genom det kompakta mörkret och hans motståndare märkte inte hans närvaro innan han kände det kalla stålet mot sin strupe."

Hjälten ser helt enkelt obehindrat i mörker, precis lika bra som han ser i dagsljus.

Vilddjuret

Se hjälteförmågan med samma namn.

Stålsättning

Se hjälteförmågan med samma namn.

Bestens hand

"För evigt inpräntat i Herianas oskyldiga sinne finns minnet av den gång då en av hennes faders, konung Temior, närmaste män Ralgan hotade honom till livet. När konungen vägrade göra som Ralgan önskade tog Ralgans högra hand formen av en bests hand och klorna hade borrat sig djupt in i kung Temiors bröstorgång långt innan vakterna hörde Herianas desperata skrik på hjälp."

Mörkerhjälten kan förvandla sin ena hand till en monsterliknande fjäll- eller pälsklädd hand med enorma, rakbladsvassa klor. Förvandlingen tar 1 SR. Klorna gör 1T8 KP+SB i skada.

Projektilparering

Se hjälteförmågan med samma namn.

Vapenmästare

Se hjälteförmågan med samma namn.

Okänslig för eld

Se hjälteförmågan med samma namn.

Sjätte sinne

Se hjälteförmågan med samma namn.

Mörkerblix

"Ut från Ghars hand sköt en blix av svart energi som träffade Valin Ekensköld, slöt sig som en svart rovdjurshand kring hans kropp och höll honom i ett fast grepp. Oavsett hur mycket han kämpade kunde han inte ta sig ur greppet utan föll några minuter senare ihop på golvet, livlös och förbrukad."

Mörkerblixten gör 1T4 KP i skada per spenderat PSY-poäng (rustningar och annat icke-magisk skydd har halv abs) och kan, när den väl har träffat, användas för att låsa en person. Detta görs genom att Den mörka hjälten övervinner offrets PSY på motståndstabellen. Lyckas hjälten förblir offret fångslat och får försöka övervinna hjältens PSY varannan SR. Offret tar dessutom en KP i skada per SR. Chansen att lyckas med en mörkerblix är lika med PSY/2. Den varar så länge inte den mörka hjältens koncentration bryts.

Livsutsugning

"Ghar höll sitt offer i ett fast grepp med båda sina händer hårt kring den olyckliges hals. Han lyfte upp honom i luften och skrattade rått när han desperat sprattlande försökte slita sig loss. Det hela var över på en minut sedan kastade Ghar föraktfullt bort det som tidigare varit en levande människa men nu mest påminde om en knögglig och trasig säck. Endast det yttersta skalet fanns kvar resten av livskraften var nu Ghars att förbruka."

Hjälten kan genom att han kroppskontakt med sitt offer suga ut 1T4 FYS eller 1T4 PSY per SR så länge han övervinner offrets PSY med sin egen på motståndstabellen. Ett slag måste göras varje SR. De utsugna poängen tillfaller mörkerhjälten men försvinner med en takt av en per timme.

Gudarnas gunstling

Se hjälteförmågan med samma namn.

Besatt

Se hjälteförmågan med samma namn. I mörkerhjältens fall är det dock alltid en demon av något slag som har besatt kroppen.

Mörkerpakt

"Det berättas att när Rutlan son av Natten dräptes av ett gäng äventyrare såg de hur någonting lämnade kroppen i dödsögonblicket. De beskrev det som en gäckande skugga. Två månader senare hade de alla dött under mystiska omständigheter. Det sågs att Rutlan kom tillbaka från andra sidan graven och hämnades sin egen död."

Hjälten har slutit en pakt med mörkrets makter som gör att han efter sin död kommer att återfödas som dödsgäst för att straffa sina banemän.

Osårbarhet

Se hjälteförmågan med samma namn.

SVAGHETER

En mörk hjälte har oftast oavsett hur mäktig han är, en svag punkt. Det kan vara någonting han är särskilt fäst vid, någonting han eftertraktar, eller helt enkelt bara ett sätt att vara. Dessa svagheter gör den mörke hjälten till en betydligt intressantare motståndare (eller rollperson). Slå ett eller flera slag med 1T20 på tabellen nedan. För många svagheter är dock inte särskilt lämpligt. Den mörke hjälten blir då alldeles för svårspelad. Ett förslag kan vara en svaghet per hjältestatusnivå över 2.

1T20 Svaghet

1-5 **BLODTÖRST.** Mörkerhjälten älskar blod och våld i alla dess former (brukar dock vara måttligt road av att se sitt eget blod flyta). Han kan känna lukten av blod på upp till PSY meter (om han lyckas med ett Normalt PSY-slag). Han kan inte motstå lockelsen att försöka skada en person eller annan levande varelse om han får tillfälle såtillvida han inte lyckas med ett Normalt PSY-slag.

5-8 **SKÖNHETSFIXERING/KÄRLEKSKRANK.** Det bästa mörkerhjälten vet är vackra, oskuldsfulla kvinnor. De helt enkelt trollbinder honom på ett sätt inte ens magi kan göra. Varje gång han träffar, eller ser, en kvinna som motsvarar hans ideal måste han lyckas med ett Mycket svårt PSY-slag eller bli kär. Det är fullt möjligt för hjälten att vara förälskad i flera kvinnor samtidigt om SL finner det lämpligt. Kvinnan han riktar sin kärlek mot blir den centrala punkten i hans liv och han

gör allt som står i hans makt för att tillfredsställa hennes behov o. s. v. Allt utom att släppa henne ifrån sig.

- 9-12 **GIRIG.** Många mörkerhjältar är giriga, men den här mörkerhjälten är *vansinnigt* girig. Han gör i princip allt för att öka på sin förmodligen redan enorma rikedom och tvekar endast om det är fullkomligt omöjligt att lyckas. Hans begär har gjort att han blivit extremt försiktig och inte släpper någon nära sin skatt.
- 13-15 **NARCISSISM.** Mörkerhjälten är förälskad i sig själv, särskilt sitt yttre. Det finns ingenting han njuter av så mycket som att höra folk smickra honom och förklara för honom hur stor, stark och fullkomligt gudomlig han är. En god talare har alltså en stor chans att med lite lismande och slickande kunna köpa sig och sina vänner ganska ordentligt med tid att planera sitt nästa drag på.
- 16-17 **DRAMATISK.** Mörkerhjälten har en känsla för det dramatiska och verkar nästan alltid spela teater. Han har ett enormt utspel och kan skapa situationer enbart för deras stämningens skull, inte för att det gynnar hans egna planer på något speciellt sätt. Han älskar att leka med sina motståndare i tron att han är dem så överlägsen att han kan klara dem hur enkelt som helst. Visar sig motsatsen kan han trots det inte upphöra att vara en äkta dramatiker in i det sista.
- 18 **PERSONLIGHETSKLYVNING.** Mörkerhjälten har två eller fler olika personligheter som ständigt växlar. Varje gång han hamnar under den minsta press är det 25%-chans att han byter personlighet. Beroende på vilka hans andra personligheter är kan det bli både bra och dåligt för de som konfronterar honom.
- 19 **MISSFÖRSTÅDD.** Han ville inte alls bli ond egentligen. Det var bara det att det inte fanns någon som förstod honom så han var tvungen att hävda sig. Innerst inne ångrar mörkerhjälten djupt alla orättvisor och allt lidande han förorsakat och de illdåd han utfört. Om någon får honom att minnas detta kommer han att bryta ihop och börja gråta samtidigt som han ber om förlåtelse för sina synder.
- 20 **SL SPECIAL.** Hitta på en egen svaghet, eller välj valfri ovan.

ILLDÅD

Mörka hjältar får hjältepoäng för precis samma saker som vanliga hjältar, men de får dessutom hjältepoäng för följande illdåd. Poängen betraktas som vanliga hjältepoäng och kan användas till de sedvanliga sakerna (se "Hjältar i Kampanjer"). Skillnaden mellan vanliga hjältar och mörkerhjältar är att de senare inte förlorar några hjältepoäng när de utför förrädiska eller nesliga handlingar utan endast om de beter sig fegt, exempelvis vägrar att anta en utmaning.

Illdåd	Poäng
Döda enhörning	5
Röva bort prinsessa	5
Vanhelga helig plats	5-10*
Döda god och rättvis konung	5
Ödelägga stad	10
Skövla landsbygd	5

*Poängen beror på hur mäktig gudom platsen var helgad åt.

RYKTE

Mörka hjältar använder sig av samma ryktestabell som vanliga hjältar, med den skillnaden att folk knappast erbjuder sina döttrar till den mörke hjälten utan snarare stänger sina dörrar och fönster för att inte behöva se den hemske hjälten, och framför allt för att han inte skall se dem.

HJÄLTESTATUS

Precis som vanliga hjältar har också mörka hjältar hjältestatus. Den fungerar på samma sätt som de vanliga hjältarnas d. v. s. hjälten hjältestatus avläses efter hur många hjältepoäng hjälten lyckats samla på sig hittills under sin karriär.

Antal HP Hjältestatus

- 1-20 **SKUGGYNGEL (1).** Du är varken känd, fruktad eller extremt erfaren men har trots det redan utfört ett antal vedervärdiga illdåd. Det syns på dig och påverkar ditt sätt att agera. Du får +1 på alla kommunikationsfärdigheter där fruktan spelar in utan att använda våld (Övertyg, Muta, o. s. v.). Din KAR ökar med



- 1 vilket också kan påverka de tidigare nämnda färdigheterna.
- 21–50 HÄRDAD MÖRKERHJÄLTE (2). Du har varit med om många illdåd och det märks på dig. Ditt sinne börjar förmörkas och en svag negativ aura står kring dig. Småbarn börjar gråta i din närvaro, hundar skäller, katter skjuter rygg och hästar fryser oroligt. Du får +3 på alla kommunikationsfärdigheter där fruktan spelar in (Muta, Övertyga, o. s. v.). Din KAR ökar med 2 vilket också kan påverka de tidigare nämnda färdigheterna. Andra betraktar dig med respekt och måste lyckas med ett PSY-slag för att våga tilltala dig om du inte ger ett extremt öppenhjärtigt intryck.
- 51–120 MÖRKERVASALL (3). Du är en av de som har överlevt längst och tillfogat mest skada och smärta. Åren av äventyrande har satt djupa spår både i ditt yttre och ditt inre. Den mörka aura av ondska som står kring dig har växt sig starkare. Folk känner sig illa till mods i din närhet och svagsinta börjar gråta. Du får +5 på alla kommunikationsfärdigheter där fruktan spelar in (Muta, Övertyga, o. s. v.). Din KAR ökar med 3 vilket också kan påverka de tidigare nämnda färdigheterna. För att våga tilltala dig måste personer lyckas med ett normalt PSY-slag. Personer i din omgivning (vårdshusvärdar, handlare, o. s. v.) ger dig normalt automatiskt ett 25% lägre pris på allting utan att du behöver Köpslå eftersom de inte vågar annat (det finns dock alltid griniga typer som inte tycker om folk som tror att de äger världen, men de brukar ångra sig när de träffat dig).
- 121–250 MÖRKERRIDDARE (4). Känner folk till hälften av de illdåd du utfört är flyr de så snabbt de kan när du vandrar nedför stadens gator. Din mörkeraura gör att alla i din omgivning blir illa till mods och mjölk skär sig, mat blir oätbar o. s. v. Du får +7 på alla kommunikationsfärdigheter där fruktan spelar in (Muta, Övertyga, o. s. v.). Din KAR ökar med 4 vilket också kan påverka de tidigare nämnda färdigheterna. Personer i din omgivning (vårdshusvärdar, handlare,

o. s. v.) ger dig normalt automatiskt ett 50% lägre pris på allting utan att du behöver Köpslå eftersom de inte vågar annat (se dock ovan). För att våga tilltala dig måste personer lyckas med ett svårt PSY-slag.

- 251+ MÖRKERFURSTE (5). Ditt namn är sedan länge inpräntat i rullorna (förutsatt att dina illdåd blivit kända). Ingen som inte är en mäktig hjälte vågar annat än av ren dumhet ifrågasätta det du säger. Du får +9 på alla kommunikationsfärdigheter där fruktan spelar in (Muta, Övertyga, o. s. v.). Din KAR ökar med 5 vilket också kan påverka de tidigare nämnda färdigheter. För att våga tilltala dig måste personer lyckas med ett mycket svårt PSY-slag. Personer i din omgivning (vårdshusvärdar, handlare, o. s. v.) ger dig normalt automatiskt ett 75% lägre pris på allting utan att du behöver Köpslå. Många erbjuder gärna sina tjänster gratis, eftersom de är rädda om sitt liv, bara du frågar först.

FÖLJESLAGARE

En mörk hjälte kan få följeslagare precis på samma sätt som en vanlig hjälte. Se bara till att slå om ifall resultatet blir ohållbart. Exempelvis är inte risken särskilt stor att en mörkerhjalte följs av en grupp bestående av alver eller dvärgar. Dessa varelser är snarare ute efter mörkerhjältens huvud. Följet kan istället bestå av orcher, troll, resar, nekromantiker och andra mer eller mindre ondskefulla varelser. Byt följaktligen resultat i tabellen som blir dvärgar och alver enligt tabellen nedan. Ondsinta människor finns det ju gott om så de tvekar garanterat inte att slå följe med mörkerhjälten.

Följeslagare	Ondsint följeslagare
Alvkrigare	Orchkrigare (2)
Dvärgkrigare	Orchkrigare (3)
Alvisk utbygdsjägare	Rese (2)
Dvärgisk veteran	Orchveteran (4)
Alvisk elitkrigare	Troll (3)
Dvärgisk officer	Orchisk officer (4)
Alvmagiker	Nekromantiker (3)
Dvärgisk härförare	Orchisk härförare (5)
Enhörning	Nekromantiker med en mindre armé odöda (5)



HJÄLTAR I KAMPANJER

Här kommer det att beskrivas hur man hantlar hjältar i kampanjer, hur man spelleder olika typer av hjältegrupper och hur rykte och hjältedåd fungerar.

HJÄLTEDÅD

För att bli en hjälte måste man ha utfört minst ett hjältedåd, ett fantastiskt stordåd som det kommer att talas om länge, länge. Ett hjältedåd är en handling som kräver extremt mycket mod, skicklighet och även ganska mycket tur. Det kan vara att döda ett monster, hitta en sedan länge förlorad skatt eller rädda prinsessan på kungens uppdrag. Beroende på hur svårt hjältedådet var att utföra tilldelas hjälten olika många hjältepoäng (HP). Nedan ges några exempel på hjältedåd och hur många hjältepoäng de ger. SL kan givetvis ändra om som han tycker. Dessutom bör du som spelledare tänka på att de

hjeltedåd vi nedan räknar upp givetvis inte är de enda sätten på vilka man kan få HP utan du delar själv ut HP när du tycker att det passar. Du skall också tänka på att dra bort HP från hjältarna om de gör extremt ohjältemodiga saker, som överger sina bästa vänner i farans stund eller vägrar anta en utmaning i duell. Dessutom är det väldigt viktigt att du ser till att rollpersonerna följer de livsmål och karaktärsdrag de har. Att göra saker som strider mot dessa bör också leda till avdrag från HP.

Dåd	HP
Vinna tornering eller annan stor tävling med fler än 400 deltagare	5
Återupptäcka legendariskt föremål	5
På kungens uppdrag rädda prinsessan	10
Rädda konungens eller annan extremt högt uppsatt persons liv	10
Döda fiendens härförare i envig	10
Upptäcka ny kontinent	10

Förstöra högsäte för mäktig, ondskefull religion	10
Hitta legendarisk och mytomspunnen plats	10
Leda belägring och erövring av fientlig borg	10
Stjåla skatt från monster utan att döda det*	5-25
Döda monster*	10-50
Rädda kungarike från undergång	50
Besegra annan hjälte	varierar†

* Exempelvis demon, vampyr, rock, titan, dödsrid-dare, drake eller annan extremt sällsynt och farlig varelse. Ju farligare varelse desto högre poäng.

† Du får då 10% (avrunda nedåt) av den hjälten HP.

HUR MAN SPENDERAR HP

Hjältepoäng kan användas till följande fyra saker:

- Höja CL
- Skaffa särskild förmåga
- Skaffa hjälteförmåga
- Förbättra grundegenskaperna

Höja CL

En hjälte kan, innan ett viktigt färdighetsslag, välja att spendera ett HP för att på så sätt drastiskt höja sin chans att lyckas. Om han väljer att göra så räknas ett normalt fummel-slag bara som ett misslyckande, ett misslyckat färdighetsslag innebär att han trots allt lyckas med att använda färdigheten, ett lyckat slag blir perfekt och ett perfekt slag blir perfekt och hjälten får dessutom tillbaka den spenderade hjältepoängen. Denna 'förmåga' kan användas när som helst.

Skaffa särskild förmåga

Man kan också välja att spendera HP för att få slå ytterligare slag på tabellen för särskilda förmågor som finns i kapitlet om hur du skapar en rollperson i *Drakar och Demoners* Grundregler. För varje HP du spenderar får du +2 på tärningsslaget. Du kan spendera högst 40 HP, men måste alltid spendera minst en. Detta kan endast ske mellan äventyr, eller under pågående kampanj, förutsatt att hjälten kan ta det lugnt och vila sig i en veckas tid utan avbrott.

Skaffa hjälteförmåga

Istället för att slå på tabellen för särskilda förmågor kan hjälten välja att för en kostnad av 5 HP slå på tabellen över hjälteförmågor som finns i kapitlet om hur du skapar din hjälte. För varje ytterligare HP du väljer att spendera får du +1 på slaget. Detta kan endast ske mellan äventyr, eller under pågående kampanj, förutsatt att hjälten kan ta det lugnt och vila sig i en veckas tid utan avbrott.

Förbättra grundegenskaperna

En hjälte kan också välja att förbättra sina grundegenskaper genom att spendera hjältepoäng. Detta görs genom att man för hjältepoäng köper nivåer i olika egenskaper som beskrivs nedan. Kostnaden för de olika nivåerna anges i följande tabell. Den enda grundegenskap som inte går att förbättra på detta sätt är STO.

Nivå	Kostnad
1-2	5
3-5	6
6-10	7
11-15	8
16-20	9
21+	10

SMIDIG — Hjälten är extremt smidig och vig. Han har också en reaktionssnabbhet som är något långt utöver det vanliga. För varje nivå i egenskapen ökar SMI med 1. Detta påverkar också alla SMI-baserade färdigheter, initiativ, o. s. v.

VÄLTRÄNAD — Hjälten har under sin äventyrskarriär avsevärt förbättrat sin fysiska styrka. För varje nivå i egenskapen ökar STY med 1. Detta påverkar också alla STY-baserade färdigheter, skadebonus, o. s. v.

KRAFTIGT BYGGD — Under hjälten äventyrarbana har han kommit att bli betydligt stryktåligare än tidigare. Hans kondition och uthållighet har också ökat avsevärt. För varje nivå i egenskapen ökar FYS med 1. Detta påverkar också alla FYS-baserade färdigheter, kropps-poäng, smärtpoäng, o. s. v.

STARKT PSYKE — Hjälten är mycket psykiskt stark, härdad av de svårigheter han genomgått. För varje nivå i egenskapen ökar PSY med 1. Detta påverkar också alla PSY-baserade färdigheter, PSY-poäng, o. s. v.

BEGÅVAD — Hjälten slutledningsförmåga är något utöver det vanliga. Han lär sig snabbt och har en mycket snabb uppfattningsförmåga. För varje nivå i egenskapen ökar INT med 1. Detta påverkar också alla INT-baserade färdigheter, o. s. v. (O. B. S. Tänk dig noga för innan du låter din hjälte få alltför höga värden i just INT då det är den enda grundegenskap som det är svårt att rollspela på ett bra sätt, särskilt om ens rollperson är mer begåvad än vad man själv är. En för hög INT kan lätt bli stämningsdödande då spelaren kan börja kräva att SL skall ge honom massvis med ledtrådar gratis o. s. v.)

KARISMATISK — Hjälten är en sann ledartyp, precis som en hjälte skall vara. Han har en enorm utstrålning och allt som följer med det. För varje nivå i egenskapen ökar KAR med 1. Detta påverkar också alla KAR-baserade färdigheter o. s. v.

RYKTE

En hjälte skapar sig ett rykte genom de hjältedåd han utför som kommer till allmänhetens kännedom. Ju större rykte en hjälte har desto fler personer kommer fram till honom, känner igen honom på gatan, ropar efter honom och vill lära känna honom bättre (förutsatt att hjälten inte har rykte om sig att hugga öronen av alla som antastar honom). En person som har utfört många hjältedåd har alltså mycket lättare att bli igenkänd än någon som bara utfört några få hjältedåd eller kanske inte utfört några alls.

Rykte baserar sig, precis som hjältestatus, på hur många hjältepoäng hjälten lyckats samla ihop under sin karriär. Skillnaden mellan de två är den att hjältedåd som inte kommer till allmänhetens kännedom inte bidrar till att höja hjälten's rykte, men väl hans hjältestatus. En hjälte har också olika stort rykte i olika delar av världen. Det kan finnas platser där innevånarna aldrig har hört talas om hjälten och det kan finnas platser där han är nationalhjalte och så känd att han inte kan visa sig ute.

Om ni spelar en kampanj som sträcker sig över en längre tid och stora ytor, exempelvis flera länder, rekommenderas kraftigt att SL håller reda på de olika hjältarnas rykten i de olika länderna och dessutom försöker hålla reda på hur snabbt ryktet om hjälten's bravader sprider sig från ett land till ett annat o. s. v. Allt för att få en så vettig bild av hjälten's rykte som möjligt.

Rykte erhålls inte bara för positiva gärningar som uppskattas av folket som lever på den plats där hjälten utför sina hjältedåd. En hjälte kan vara lika känd för att han dödat ett lands älskade härskare som han hade varit om han hade räddat den samme. Skillnaden är bara den att i det senare fallet skulle folket hylla honom och i det tidigare skulle de försöka bränna honom på bål eller något annat otrevligt.

När man skall avgöra om en hjälte blir igenkänd eller inte tittar man på vilka hjältedåd han har utfört i den delen av landet där han befinner sig och vilka av hans hjältedåd som kan tänkas vara kända där. Ett hjältedåd utfört i ett fjärran land är inte lika mycket 'värt' som ett hjältedåd utfört på den plats där

hjalten befinner sig. Värdena på hjältedåden beräknas enligt följande. (Kom ihåg att modifikationerna nedan gäller endast under förutsättning att hjältedådet blivit känt):

Tid och rum (var?, när?)	Modifikation
På den plats hjälten nu befinner sig, nyligen	x4
På den plats hjälten nu befinner sig	x3
I det land hjälten nu befinner sig, nyligen	x2
I det land hjälten nu befinner sig	x1
Annat land	x0,75
Annan kontinent	x0,5
Mer än ett år sedan	x0,75
Mer än fem år sedan	x0,5
Mer än tio år sedan	x0,25

Sedan lägger man ihop summan av dessa hjältedåd, d. v. s. deras "ryktesvärde", efter eventuella modifikationer. Detta är den procentuella chansen för att man skall bli igenkänd av någon. Hur stort differensvärdet (DV) blir avgör sedan hur många som känner igen hjälten, resultatet avläses i tabellen nedan. SL avgör hur personerna reagerar. Vill en hjälte inte bli igenkänd kan han givetvis försöka undvika det genom att använda sig av förklädnader, o. s. v. Risken att bli igenkänd minskar då drastiskt men exakt hur mycket är upp till SL att avgöra.



Exempel: Teval har fått 40 HP för saker han gjort det senaste, fast i ett annat land på samma kontinent. I det nya landet dräper han en drake och räddar därmed landets kronarvinge, och får 15 HP för detta. Summan blir 30 poäng för de gamla bedrifterna (40x0,75), samt 60 poäng för de "nya", 60x4). Totalt alltså 90 poäng. Det är 90% chans att han blir igenkänd inom det område där han nu befinner sig. Teval slår 34, DV är alltså 56, och i tabellen ser Teval att blir "igenkänd av ett större antal personer".

DV	Resultat
1-20	Hjälten blir igenkänd av ett fåtal (1T6) personer som eventuellt kan tänkas att sprida ryktet vidare förutsatt att de lyckas med ett normalt INT-slag för att lyckas placera rollpersonen. Det är 15%-chans att någon av de som har känt igen hjälten har någonting otalt med honom. -2 steg för slag för antal följeslagare (alltså från C till A, från D till B o. s. v. se kapitlet "Följeslagare").
21-50	Hjälten blir igenkänd av ett flertal personer (1T20) som omedelbart vet vem hjälten är och troligtvis sprider ryktet vidare. Folk tvekar inte att komma fram till honom på gatan och fråga om det verkligen är han. Det är 25%-chans att någon av de som har känt igen hjälten har någonting otalt med honom.
51-100	Hjälten blir igenkänd av ett större antal personer som först talar med sina vänner och sedan följer efter hjälten för att kanske få sig en pratstund med hjälten. Ryktet kommer att sprida sig sakta men säkert och slutligen avstanna. Det är 50%-chans att någon erbjuder hjälten gratis bostad och mat, och eventuellt också nya kläder. Det är 35%-chans att någon av de som har känt igen hjälten har någonting otalt med honom, eller anser sig ha det på grund av den framgång hjälten har haft. +1 steg för antal slag för följeslagare.
101-200	Hjälten blir igenkänd av många av de han möter på gatan och ryktet sprider sig snabbt. Det tar inte lång tid innan större delen av stadens innevånare vet vem som har anlänt. Folk bjuder honom på god-

201+

saker och mat och erbjuder honom husrum. Det är 45%-chans att någon av de som har känt igen hjälten har någonting otalt med honom. Det är i sådana fall 25%-chans att denne någon tillhör en större organisation vars vägar hjälten korsat. +2 steg för slag för följeslagare.

Alla känner omedelbart igen hjälten och ryktet sprider sig som en löpeld genom staden. Inom några timmar känner alla till hjälten ankomst. Folket på gatan bjuder honom på mat och husrum, de erbjuder sig att förse honom med utrustning och annat. En del erbjuder honom möjligheten att få gifta sig med deras vackra, oförstörda döttrar. Det är 65%-chans att någon av de som har känt igen hjälten har någonting otalt med honom, eller anse sig ha det p. g. a. den framgång hjälten har haft. Det är i sådana fall 45%-chans att denne någon tillhör en större organisation vars vägar hjälten korsat. +2 steg för slag för antal följeslagare.

KAMPANJSPEL

När man spelar en kampanj där åtminstone en av rollpersonerna är hjältar krävs det lite extra av spelledaren för att äventyren skall bli bra och episka. Det finns också två olika typer av kampanjspel. Antingen är alla rollpersonerna hjältar, eller så är en av rollpersonerna hjältar och de andra hans följeslagare. Hur man lämpligast sköter de båda alternativen skall vi nu ta upp.

HJÄLTEFÖLJE

Om alla rollpersoner i en grupp är hjältar krävs det extremt storslagna äventyr. Till slut kanske inte världen längre räcker till för följet utan de måste söka sig till andra världar för att spänningen skall kunna bibehållas.

Det som är intressant med en grupp bestående av endast hjältar är att det kommer att finnas många starka viljor. Förmodligen strävar alla inte ens åt samma håll. Någon kanske helt enkelt bara är där för att komma de andra nära in på livet och sedan döda dem. Om fler än en av hjältarna är ödestyngd blir intrigerna ännu tätare. Man kan bygga upp en kampanj kring ett slutgiltigt mål som alla hjältarna vill nå, men av helt olika anledningar. För att nå dit

måste de samarbeta med varandra, men när de väl har nått sitt mål finns det bara möjlighet för en att uppfylla sitt öde.

Ett annat alternativ är att ingen av hjältarna är ödestyngd och de bara äventyrar för att de tycker att det är roligt och säljer sina tjänster till dem som betalar tillräckligt bra för dem.

HJÄLTE MED FÖLJE

Om man bygger upp kampanjen kring en av rollpersonerna och låter honom vara hjälte och de andra hans följeslagare blir kampanjen oftast mer lättstyrd. Vanligen gör man då så att hjältens följeslagare helt enkelt blir hans medhjälpare på väg mot det högre mål han strävar mot. I en kampanj av det här slaget är det lämpligt att hjälten är ödestyngd eller edsvuren.

Även här har man möjlighet att låta spelarna intrigera mot varandra, men inte i samma grad som i det tidigare alternativet. Visserligen kan det vara någon av följeslagarnas mål att ta hjältens plats, men hjälten är troligtvis så mycket mäktigare än sina följeslagare att spelet mest kommer att kretsa kring vem som har störst del av hjältens gunst. Det finns dock en ganska stor risk att vissa spelare kan börja gnälla och tycka att det är orättvist att "just hans rollperson skall vara så mycket bättre".

Ofta kan det också vara svårt för vissa att acceptera att de måste ta order från en annan spelare. Ett annat alternativ är då att låta hjälten vara en spelledarperson för att ta order från spelledaren är de flesta som har spelat rollspel ganska vana vid. Detta tar dock udden av spelandet en aning eftersom spelledaren alltid vet ungefär vad som kommer att hända.

ATT SPELA FLER ÄN EN ROLLPERSON

Det händer ofta att en rollperson dör under pågående kampanj och SL får då en himla massa problem med att träckla in en ny rollperson i gänget. För att undvika detta problem kan man när man blir hjälte se till att när man får sina följeslagare så väljer man den man fastnar för och utvecklar honom sakta men säkert till en fullfjädrad rollperson, redo att ta över när

den gamla hjälten dör. Det finns vissa spelledare som kräver att samtliga personer som ingår i följet skall finnas som rollpersoner varför det kan sluta med att varje spelare spelar fem-sex olika rollpersoner på samma gång. Tidskrävande, men om det görs på rätt sätt kan det bli mycket roligt.

GENERATIONSROLLSPEL

När hjälten har blivit gammal och grå och slutligen beslutat sig för att dra sig tillbaka kan det kännas tråkigt att sluta spela med honom om man verkligen har fastnat för sin rollperson. Ett alternativ är då att låta den hjältens egenskaper mer eller mindre nedärvas till en ny rollperson som då får bli den gamle



rollpersonens son eller dotter som kommit till någon gång under den gamle hjältens karriär. Rollpersonen har då dessutom en mycket mäktig bundsförvant i sin far (eller mor) som denne ständigt kan vända sig till om han behöver hjälp eller råd. Man kan kanske t. o. m. spela båda karaktärerna samtidigt under ett par äventyr.

ÄVENTYRSUPPSLAG

Många hjältar är ödestyngda och styrs på så sätt in i olika former av äventyr, men de allra flesta hjältar är hyrsvärd som reser land och rike runt och utför hjältedåd när det krävs av dem. Här kommer ett antal olika former av uppdrag att beskrivas, men först skall vi ta några saker som är viktiga att tänka på.

- **HUR FÅR HJÄLTARNA UPPDRAGET?** Kom ihåg att det som beskrivs nedan endast är uppdrag som ges hjältarna av en uppdragsgivare. Alltså är det inte storslagna episka äventyr, (dessa beskrivs i kapitlet Öden och Livsmål), men hjältarna kan nog skaffa sig en del berömmelse den här vägen också. I början av hjältarnas karriär är det troligare att det är de som söker efter uppdragsgivare än att uppdragsgivaren söker efter dem. Då kan de få uppdrag genom förfrågningar, undersökningar av rykten, o. s. v. Senare, när de skapat sig ett mindre rykte, kommer uppdragsgivare allt oftare att söka reda på rollpersonerna för att ge dem uppdrag av olika slag. Den mest klassiska varianten torde vara den mystiske mannen som sent en kväll stiger in på värdshuset och frågar om det finns några äventyrslystna personer där.
- **VEM GER HJÄLTARNA UPPDRAGET?** Hjältarnas uppdragsgivare kan vara alltifrån konung eller demonfurste till en fattig flicka i nöd. Oavsett vem uppdragsgivaren är är det inte alltid som han utger sig för att vara den han egentligen är. Kanske för att skydda sig själv eller rollpersonerna eller för att han helt enkelt inte vill att rollpersonerna skall veta vem han är eftersom de kanske inte skulle ta uppdraget i sådana fall. Det är viktigt att SL varierar sig på den här punkten. En ständig uppdragsgivare kan dock fungera som en central punkt i en kampanj. Då blir det iallafall lätt att skaffa hjältarna uppdrag.
- **VILKEN ÄR UPPDRAGSGIVARENS AVSIKT?** Inte heller alltid avslöjar uppdragsgivaren vad han vill egent-

ligen. Kanske döljer han viktiga detaljer om uppdraget för rollpersonerna, kanske blir det så att hjältarna i slutstriden kommer att stå öga mot öga med sin uppdragsgivare. Under uppdragets gång kan gradvis fler och fler mystiska detaljer avslöjas som alla visar sig peka åt ett och samma håll.

- **HUR MYCKET BETALT FÅR HJÄLTARNA?** Det går inte att säga exakt hur mycket rollpersonerna skall få betalt per uppdrag eftersom det till största delen beror uppdragsgivaren och dennes förmåga att betala. En rik uppdragsgivare kan betala enorma summor för skitjobb medan en sämre bemedlad uppdragsgivare kanske inte ens har råd att betala i närheten av de summorna, inte ens för ett betydligt farligare uppdrag.
- **VARFÖR JUST HJÄLTARNA?** En fråga som är väldigt intressant är varför just hjältarna får uppdraget. Är hjältarna extremt mäktiga och kallas in för att utföra ett väldigt enkelt uppdrag finns det all anledning att fatta misstanke om konspiration. Det är inte heller säkert att hjältarna är de första som har fått uppdraget. Tidigare grupper kanske har misslyckats, o. s. v.

FRTAGNING

En mycket vanlig typ av äventyr där hjältarna helt enkelt kontaktas för att frita en person som har blivit bortrövad eller tillfångatagen. Den fångna personen kan vara landets prinsessa, någon viktig hjälte, en rik köpman, en magiker som sitter inne med hemligheten om de Visas sten, eller kanske konungen själv. Beroende på hur mäktiga den tillfångatagna personens fängvaktare är anlitas olika hjältar. Betänk dock att för att kunna komma åt en mäktig och inflytelserik måste man vara inflytelserik själv, det är alltså ytterst osannolikt att en mäktig hjälte kidnappats av en grupp svartnissar, snarare av en ond trollkarl eller någon annan stark grupp.

De komplikationer som uppstår vid ett fritagningsuppdrag är oftast det att fångens fängvaktare ofta känner till att man planerar att försöka frita fången (det kan ju praktiskt taget vem som helst lista ut utan alltför stora ansträngningar), tidsbristen brukar vara akut och dessutom får inte fången skadas och definitivt inte dödas då blir den ju oanvändbar för båda sidor.

INFILTRATION/SPANING

Det sägs att man skall lära känna sin fiende och vilket sätt kan tänkas vara bättre än genom att infiltrera

och spana på sina fiender. För att rollpersonerna skall lejas för infiltrationsuppdrag får de inte ha alltför stort rykte, eftersom de då lätt blir igenkända av fienden, något som brukar få ganska obehagliga konsekvenser. Gäller det däremot spaning är det bara att hitta den bäste som gäller eftersom det ändå inte är meningen att rollpersonerna skall komma så nära fienden att de hinner se dem tillräckligt länge för att känna igen dem.

Rollpersoner som lejs för den här typen av uppdrag brukar som sagt inte vara särskilt kända hjältar eftersom spaning och infiltration egentligen måste sägas vara föga hjältemodigt, men trots det nödvändigt.

Hjältar på spaningsuppdrag brukar också oftast få ett mål att slå till mot, om de lyckas lokalisera det. Det kan vara exempelvis fiendens härförare, deras farliga krigsmaskin eller deras stallar. Lönnmord är inte heller särskilt hjältemodigt, men det lönar sig. Något mycket raffinerat är att först kidnappa fiendens härförare och sedan utmana honom på envig, när han inte kan få någon hjälp från sina soldater.

ESKORT/BESKYDDARE

Rika konungar och härskare brukar vara ytterst angelägna om att alltid färdas i ett så starkt sällskap som möjligt med största möjliga säkerhet. Därför brukar de ibland hyra in hjältar som personliga livvakter åt sig själva eller sina närmaste och även som ansvariga för säkerheten vid deras befästningar och dylikt. Ju mäktigare konung desto mäktigare hjälte hyr han. Relativt okända hjältar skall alltså inte räkna med att bli betalda några astronomiska summor, i alla fall inte de första gångerna.

Beroende på vad rollpersonerna sätts att bevaka kommer uppdraget att te sig på helt olika sätt. Om de får bevaka en befästning och det som finns där, kommer uppdraget att gå ut på att finna hemliga gångar, jaga missdådare, söka eventuella läckor och spioner och sköta försvaret av befästningen. Det kan bli ganska annorlunda och spännande äventyr med mycket mystik och detektivarbete.

En annan variant är att hjältarna får i uppdrag att eskortera någon viktig person från en plats till en annan. Under resan kan då ett otal händelser inträffa. Anledningen till att personen i fråga behöver så kraftigt beskydd som hjältarna är förmodligen att han är utsatt för en mycket stor fara. Troligtvis är det någon, kanske ännu mäktigare än den som hyrt hjältarna, som helst ser att den de skall eskortera inte kommer fram som planerat.

ATTACK!

Hjältarna hyrs in för att bli härförare i en armé och leda armén till seger. De skall helt enkelt starta ett anfallskrig mot ett närliggande rike. Uppdraget kommer till största delen att bestå i att spelarna låter rollpersonerna fatta strategiska beslut, i den mån de är kapabla att ta sådana och står i första ledet under fältslagen. Hur du väljer att simulera fältslagen är upp till dig, men det är enklast om du som SL styr vilka som skall segra och berättar utgången för spelarna.

MONSTERJAKT

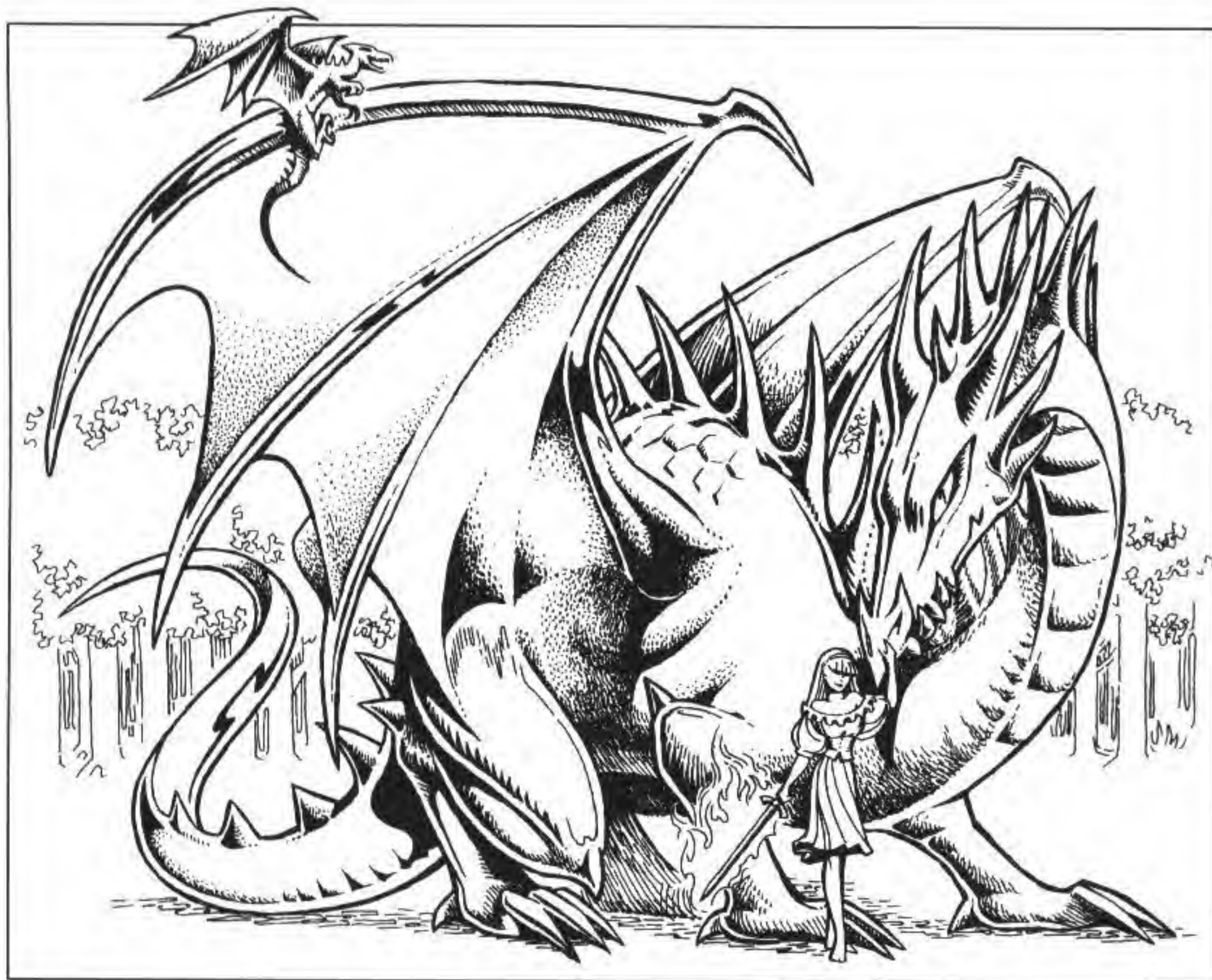
Under den senaste tiden har ett farligt monster, exempelvis en drake eller demon, plågat en landsända och därför hyrs hjältarna av landets, eller regionens, härskare för att ta död på eländet. Hur svårt det hela blir beror helt på hur farligt monster det är rollpersonerna får i uppdrag att jaga. Komplikationerna kan bli oerhört många, särskilt om hjältarna tvingas bege sig in i oländiga bergstrakter som kryllar av svartfolk och annan ohyra som de inte ens får betalt för att slå ihjäl. Slutstriden mellan monstret och hjältarna kommer troligtvis att stå i monstrets håla. Vad de hittar där bestämmer SL. Det kan vara någonting som leder dem in på ett nytt äventyr, exempelvis någon notis om en gammal skatt, en glömd stad eller något liknande.

FINN RELIKEN!

En konung, eller annan mäktig person, hyr hjältarna för att dessa skall hjälpa honom att finna ett uråldrigt föremål. Exakt varför vill han inte säga, men han förklarar att det är för världens bästa. Förmodligen har han ganska goda kunskaper om föremålet och kan därför förse rollpersonerna med rikligt med information. Dock vet han inte exakt var föremålet finns men han vet hur rollpersonerna kan få reda på det.

Hjältarna ger sig sedan av på ett sökande som kan komma att vara hur länge som helst. Ett sökande av det här slaget kan bli mycket episkt. Troligtvis är det inte bara rollpersonerna som är ute efter relikens utan de kommer garanterat att möta på motstånd, motstånd som ibland kan verka vara dem själva övermäktigt.

Huruvida hjältarnas uppdragsgivare är att betrakta som ond eller god och vad hans egentliga mål är är helt upp till SL att avgöra. Kanske är han en gud eller en demon, eller bara en helt vanlig man med mycket pengar.



FÖLJESLAGARE

Kring de riktigt stora och mäktiga personerna brukar det alltid skapas ett litet, eller stort, följe av personer och varelser som av någon anledning följer med hjälten på dennes färder och äventyr. Ett följe kan vara komponerat på i princip vilket sätt som helst så länge det inte uppstår några större interna konflikter.

VARFÖR FÖLJESLAGARE?

Olika följeslagare sluter sig till hjälten av olika anledningar. Den vanligaste anledningen torde vara att följeslagaren ser upp till hjälten, kanske har hört många berättelser om honom och hans bravader och väljer att sluta sig till hjälten för att stå vid sin hjältes sida när det blåser hårt. De allra flesta är också extremt äventyrslystna och känner förmodligen det som en gratismöjlighet att äventyra eftersom hjälten trots allt är en hjälte och därför

antar uppdrag som endast är värdiga en hjälte.

Andra sluter sig till hjälten för att de vill rida lite på den våg som skapats. Hjälten är framgångsrik. Följer de själva med honom på äventyr kommer de själva också att bli framgångsrika inom en inte alltför avlägsen framtid och då kan de lämna hjälten och skapa sig ett eget namn. De finns också de som enbart utnyttjar hjälten och använder honom för sina egna syften. Visserligen kan det tänkas att hjälten och de själva har ungefär samma mål, men det är inte helt vanligt. Exempel på sådana personer är demoner och mäktiga magiker som är skickliga på att manipulera andra.

FÖRVÄNTNINGAR

Det följeslagarna förväntar sig av hjälten är att han skall ta med dem på härresande äventyr och att när

den verkliga faran dyker upp skall hjälten också vara där för att avvärja hotet. Eftersom många av dem skulle vara beredda att dö för hjälten förväntar de sig, något naivt, att han också, precis som alla sanna hjältar självklart skulle vara, också skall vara beredd offra sitt liv för att rädda dem. Så är dock oftast inte fallet, förutsatt att hjälten inte är extremt ädel och hjältemodig. Självklart kräver de att de skall få del i de erövringar hjälten gör med deras hjälp och de brukar också få så mycket pengar och juveler att de klarar sig, givetvis under förutsättning att de kommer över några skatter överhuvudtaget. Ju mäktigare följeslagarna är desto mer gentjänster kommer de att förvänta sig av hjälten. Vanligtvis favoriseras de också ganska kraftigt då hjälten har betydligt större nytta av dem än av sina mer normala följeslagare.

Hjälten å andra sidan behöver oftast sina följeslagare betydligt mer än vad både han och de inser. För hjälten är följeslagare ett mycket bra sätt att öka sin egen slagstyrka (*"Två svärd är bättre än ett"* — *Serak Vapenmästare*) på eftersom de normalt kräver ganska lite betalt och håller klart godkänd kvalitet. Dessutom brukar deras inställning vara extremt bra. Annars skulle de förmodligen aldrig ha slutit sig till hjälten följande. Hjälten förväntar sig att hans följeslagare skall vara beredda på allt och lite till, precis som han själv, annars passar de faktiskt inte för äventyrlivet och kunde lika gärna ha stannat hemma.

Om hjälten har följeslagare slipper han dessutom göra allt grovjobbet själv. Oftast låter han sin främsta följeslagare fungera som en personlig medhjälpare som sköter saker som att skaffa mat och logi när de kommer till en ny stad, hjälpa honom att ta på sig rustningen, skaffar nya uppdrag åt följet och ser till att hålla god kontakt med deras forna uppdragsgivare. Med en skicklig hjälpreda behöver inte hjälten bekymra sig om sådana småsaker utan kan koncentrera sig på det han finner viktigt, hålla sig i form och dylikt.

FÖLJESLAGARE

Det finns otaliga typer av följeslagare som kan tänkas vilja följa med en hjälte på äventyr. Här beskrivs några "urtyper" för följeslagare som kan användas om SL finner det lämpligt. Det som beskrivs här är deras mentalitet, inställning, karaktärsdrag och dessutom ungefär vilken utrustning de kan tänkas ha.

DEN RÄTTRÄDIGE ALVEN

Visserligen har alven lämnat sitt hem, skogen, bakom sig för att söka lyckan i världen utanför, men han har fortfarande kvar en extremt hög moral och tvekar inför onödigt bestialiska tilltag. Han är ibland lite naiv, då han inte har någon större erfarenhet av livet utanför skogen.

Karaktärsdrag: Djurvän, Föraktfull mot svartfolk, Pålitlig.

Utrustning: Vanligen bär han en alvisk långbåge, ett kortsvärd och kläder i gröna och bruna nyanser. Det är också möjligt att han har en alvkåpa, alvstövlar eller något annat förtrollat alviskt föremål som han fått av sin stam.

DEN GIRIGE DVÄRGEN

I bergen fanns inte tillräckligt med rikedomar och äventyr för att stilla den girige dvärgens hunger utan istället beslutade han sig för att bli äventyrare. Han är dock fortfarande ytterst principfast, men hans drivkraft här i världen är utan tvekan pengar och åter pengar.

Karaktärsdrag: Girig, Hedersman, Pålitlig

Utrustning: Den girige dvärgen har normalt en dvärgsmidd, kort ringbrynja, en hjälm, liten sköld och en stridsyx. Han bär också vanligtvis ett tungt armborst.

DEN ÄVENTYRSLYSTNE SPOLINGEN

Han är extremt ung (inte över 20 år gammal) och på jakt efter äventyr. Allt han vill är att uppleva mystiken och magin som han har hört om i de sagor hans mor berättat för honom under hans uppväxt. Han har låga färdighetsvärden, men hans enorma envishet leder ofta till att hjälten känner sig tvingad att låta honom sluta sig till följet i alla fall.

Karaktärsdrag: Våghalsig

Utrustning: Kanske en dolk eller ett gammalt kortsvärd han lyckats sno med sig hemifrån. Förmodligen också en lätt läderrustning.

DEN ÄRRADE VETERANEN

Han har varit överallt och sett det mesta, men trots det har han aldrig lyckats skapa sig ett namn. Han har kämpat som soldat i ett tiotal större krig och dekorerats för sin tapperhet ett otal gånger, men ändå är det ingen som vet vem han är. Därför har han beslutat sig för att sluta sig till en hjälte och slå sig in på äventyraryrket i stället. Han har höga

färdighetsvärden och är en utomordentlig slagskämpe.

Karaktärsdrag: Hedersman, Pålitlig

Utrustning: Ett stort slagsvärd, ringbrynja och en tunnhjälms. Bär alltid någon form av avståndsvapen, vanligen kastknivar eller båge. Slitna kläder i naturmaterial.

DEN ARROGANTE ÄDLINGEN

Den arrogante ädlingen vet att i hans ådror rinner det minsann blått blod, och det är någonting som gör att han känner sig för betydligt mer än andra. Han förväntar sig att folk alltid skall lyssna på vad han har att säga och att de skall följa hans råd i svåra situationer. Han har inte särskilt mycket livserfarenhet och kan mycket väl kunna komma att ändra sig om livet går hårt åt honom.

Karaktärsdrag: Föraktfull mot "icke-blåblodiga", Pratsam

Utrustning: Snygga trendriktiga kläder, värja, papper, penna och pergament och allt annat han tycker sig behöva.

DEN GRÅNADE MAGIKERN

Den grånade magikern är en gammal och vis man som söker sig ut i äventyrlivet av någon för andra fördold anledning. Är det någon som frågar brukar han svara att det får honom att känna sig ung på nytt. Han behöver inte nödvändigtvis vara god och välvillig utan kan mycket väl visa sig vara en intrigerande typ av värsta sorten som bara sliter för egen vinning.

Karaktärsdrag: Anarkistisk

Utrustning: Den grånade magikern bär alltid med sig sin formelsamling, sin magikerstav och klär sig i kåpa. Ett eller ett par mindre mäktiga magiska föremål, eventuellt egen tillverkning.

DEN BITSKE BARBAREN

En extremt kraftig och välbyggd barbar. Som alla barbarer är han ytterst ociviliserad och rädd för det övernaturliga och magi. Ytterst pålitlig och lojal men med ett aggressivt och ovärdat ordval. Han är ganska lättretad och tvekar inte att dra tvåhandssvärdet och måtta ett slag om någon förolämpar hans husbonde (hjärten).

Karaktärsdrag: Hedersman, Hjärtemodig, Pålitlig, Våldsam.

Utrustning: Sparsam läderrustning och tvåhandssvärd eller tvåhandsyxa. Bär också gärna någon form av talisman som han fått av sin stam när han gav sig av hemifrån.

DEN KVICKFOTADE TJUVEN

Snabb som en vind och tyst som densamma är den kvickfotade tjuven som verkligen vet hur man skall förtjäna sitt levebröd på ett spännande sätt. Förmodligen har det dock blivit något för spännande (läs: han har varit extremt nära att åka fast, eller kanske t. o. m. suttit en kortare tid i fängelse) och därför har han valt att äventyra.

Karaktärsdrag: Girig, Glömsk, Kvinnovärnare

Utrustning: En dolk eller kortsvärd, all tänkbar tjuvutrustning, lätt läderrustning och eventuellt ett lättare avståndsvapen vanligen slunga eller kastknivar.

DEN FÖRKLÄDDE DEMONEN

I sin vanliga skepnad skulle knappast demonen kunna gå omkring på gatorna i *Drakar och Demoners* värld därför har han valt att byta skepnad och ta formen av någon helt annan, ganska vardaglig person. På detta sätt vill han komma hjälten nära inpå livet utan att han anar det. Exakt vilka avsikter demonen har är upp till SL att avgöra.

Karaktärsdrag: Egoistisk, Föraktfull mot mänskligheten och andra lägre stående varelser, Girig, Svekfull.

Utrustning: Varierar enormt.



DEN SVEKFULLE LISMAREN

Den svekfulle lismaren försöker skaffa sig själv så stor makt som möjligt, men är medveten om sina begränsningar. Därför har han beslutat sig för att det enda sättet att bli mäktig är genom andra och det är därför han har slutit sig till hjälten för att på så sätt skaffa sig så mycket makt som möjligt genom att vara hjälten till lags. Han skulle inte tveka att förråda hjälten för en större summa pengar. Normalt är han inte heller särskilt modig, men har lärt sig att någorlunda kämpa emot sin feghet.

Karaktärsdrag: Feg, Girig, Svekfull, Åregirig.

Utrustning: Varierar oerhört, men vanligtvis något lätt vapen och en lätt rustning.

ATT SKAFFA FÖLJESLAGARE

Varje gång en hjälte kommer till en plats där det finns risk för att han blir igenkänd finns det också chans att de som känner igen honom kommer att vilja sluta sig till hans följe. För att se vilka modifikationer hjälten skall använda görs ett slag på Ryktestabellen (se kapitlet "Hjältar i kampanjer"). Där anges modifikationerna. Hjältens hjältestatus och var han befinner sig avgör sedan vilken tabell han skall slå på och hur många slag som skall göras på varje tabell (se nedan). Tabellerna kan också användas för att avgöra hur stort följe hjälten har från början. Självklart behöver SL inte slå fram vilka personer som söker sig till hjälten om han själv vill besluta det, eller om det finns beskrivet i äventyret.

Hjältestatus	Liten stad*	Medelstor*	Storstad*
1	A	A	B
2	A	B	C
3	B	C	D
4	C	D	E
5	D	E	F

* En liten stad har färre än 1.000 innevånare och kan alltså lika gärna vara en liten by; en medelstor stad har mellan 1.000 och 15.000 innevånare; och en stor stad, ofta en huvudstad, har över 15.000 innevånare.

I tabellen nedan anges hur många slag som för görs i de tre olika tabellerna beroende på vilket resultat man fått i tabellen ovan. Tabell 1 innehåller mestadels mer eller mindre vanliga personer, tabell 2 innehåller väldigt speciella och skickliga personer

och varelser och tabell 3 innehåller till största delen ovanliga och farliga varelser eller exceptionellt skickliga personer. Till höger om följeslagaren anges dess nivå med en siffra inom parentes. När sedan SL slagit fram vilka personer hjälten kommer att stöta på som kommer att vilja följa med honom på äventyr är det helt upp till hjälten att själv helt godtyckligt välja vilka som får följa med honom. Det är mycket möjligt att om han redan har följeslagare så kommer dessa att försöka mota bort de som träffa hjälten eftersom de själva vill behålla sina positioner.

- A 1T3 slag på tabell 1 med -25
- B 1T4 slag på tabell 1 med -10
- C 1T6 slag på tabell 1, samt 1T4-1 slag på tabell 2 med -35
- D 1T6 slag på tabell 1, samt 1T4 slag på tabell 2 med -15
- E 1T10 slag på tabell 1, 1T6 slag på tabell 2, samt 1T6-4 slag på tabell 3 med -25
- F 1T10+2 slag på tabell 1, 1T8 slag på tabell 2, samt 1T4-2 slag på tabell 3
- G 2T6+2 slag på tabell 1, 1T10 slag på tabell 2 samt 1T4 slag på tabell 3
- H 1T20 slag på tabell 1, 2T6 slag på tabell 2 samt 1T4 slag på tabell 3
- I 1T20 slag på tabell 1, 2T6+2 slag på tabell 2 samt 1T6 slag på tabell 3

Tabell 1:

Följeslagare

1T100	Följeslagare
01-15	Inga
16-25	Liten pojke (strax under 10 år) (nivå 0)
26-35	Oerfaren yngling (1)
36-40	1T4 ynglingar/ungmör (1)
41-43	Oseriöst fyllo (1)
44-48	Småtjuv på flykt (1)
49-52	Välbyggd bondson (1)
53-55	Lycksökande medelmätta (1)
56-57	Pensionerad soldat (2)
58-59	Bard (2)
60-62	Duglig soldat (3)
63-65	Stråtrövare (2)
66-67	Gycklare (2)
68-70	Utbygdsjägare (2)
71-72	Arrogant ädling (2)



73	Helare (2)
74-76	Tjuv (2)
77-78	Barbarkrigare (2)
79-83	Äventyrare (3)
84-86	Alvkrigare (3)
87-89	Dvärgkrigare (3)
90-92	Alvisk utbygdsjägare (3)
93-95	Lönnmördare (2)
96-98	Magikerlärning (2)
99-00	Ärrad veteran (4)

Tabell 2:

Mäktiga följeslagare

IT100	Följeslagare
> 01	Ingen
01-20	Ingen
21-25	Elitsoldat (4)
26-30	Helare (3)
31-34	Häxjägare (3)
35-39	Riddare (3)
40-45	Dvärgisk veteran (4)
46-51	Alvisk elitkrigare (4)
52-65	Officer (3)
66-75	Erfaren äventyrare (4)
76-80	Mästertjuv (4)
81-83	Kungason (3)
84-87	Dvärgisk officer (4)
88-90	Cyklop (2)
91-93	Demon (2)
94-96	Magiker (2)
97-99	Alvmagiker (2)
00	Varulv (2)

Tabell 3:

Extremt mäktiga följeslagare

IT100	Följeslagare
> 01	Ingen
01-15	Ingen
16-25	Härförare (5)
26-35	Erfaren äventyrare (5)
36-40	Varulv (3)
41-46	Grip (2)
47-49	Dvärgisk härförare (5)
50-55	Jätte (2)
56-59	Vampyr (2)

60-65	Ärkemagiker (5)
66-70	Mörkergast (2)
71-75	Kraftfull demon (4)
76-80	Dödsgast (3)
81-87	Magiker med mantikora (3)
88-93	Dödsriddare (4)
94-97	Enhörning* (4)
98-00	Drake (3)

* En enhörning kan endast vara följeslagare till en god, kvinnlig hjälte.

HUR BRA ÄR FÖLJESLAGARNA?

Om SL snabbt vill ha reda på hur bra följeslagarna är det bara att titta nedan och sedan konstruera följeslagarna utifrån de medelvärden som finns angivna vid rasbeskrivningarna och de färdigheter de får enligt yrket. Efter varje typ av följeslagare anges hur bra den är med en siffra, som anger vilken nivå följeslagare anses ha, sedan är det bara att läsa av nedan. Det är tillåtet att flytta poäng från en grundegenskap till en annan till en kostnad av 2 poäng för ett poäng. Samma princip gäller färdigheter. En färdighet kan dock aldrig få lägre FV än den ursprungliga grundchansen på detta sätt.

Nivå 0

Följeslagaren är långt under medel. En grundegenskap 5 under medel, fem grundegenskaper 3 under medel och en grundegenskap 1 under medel. 4 primära färdigheter FV 8, 2 primära färdigheter FV 5, 3 yrkesfärdigheter FV 5, övriga färdigheter endast grundchans. Följeslagaren saknar egen utrustning av nämnvärd kvalitet.

Nivå 1

Följeslagaren är något under medel. En grundegenskap 2 över medel, tre grundegenskaper på medel, 2 grundegenskaper 1 under medel och en grundegenskap 2 under medel. 4 primära färdigheter FV 10, 2 primära färdigheter FV 7, 3 yrkesfärdigheter FV 9, 2 yrkesfärdigheter FV 7, övriga färdigheter endast grundchans. Följeslagaren har dålig utrustning.

Nivå 2

Följeslagaren är medelbra. En grundegenskap 3 över medel, tre grundegenskaper 1 över medel, 2 grundegenskaper på medel och en grundegenskap 1 under medel. 4 primära färdigheter FV 12, 3 primära färdigheter FV 7, 2 yrkesfärdigheter FV 12, 2 yrkesfärdigheter FV 10, 3 yrkesfärdigheter FV 7,

övriga färdigheter endast grundchans. Följeslagaren har den utrustning som krävs för att han skall kunna praktisera sitt yrke.

Nivå 3

Följeslagaren är bättre än genomsnittet. En grundegenskap 5 över medel, tre grundegenskaper 3 över medel, 2 grundegenskaper på medel och en grundegenskap 1 under medel. 2 primära färdigheter FV 15, 3 primära färdigheter FV 12, 2 yrkesfärdigheter FV 16, 2 yrkesfärdigheter FV 14, 3 yrkesfärdigheter FV 10, övriga färdigheter endast grundchans. Följeslagaren har mycket god utrustning, betydligt bättre än det man normalt kan få tag på.

Nivå 4

Följeslagaren är mycket bättre än genomsnittet. En grundegenskap 7 över medel, en grundegenskap 6 över medel, två grundegenskaper 5 över medel, två grundegenskaper 3 över medel och en grundegen-

skap 1 över medel. 4 primära färdigheter FV 12, 3 primära färdigheter FV 7, 2 yrkesfärdigheter FV 12, 2 yrkesfärdigheter FV 10, 3 yrkesfärdigheter FV 7, övriga färdigheter endast grundchans. Följeslagaren har extremt bra utrustning, kanske till och med ett eller ett par magiska föremål.

Nivå 5

Följeslagaren är extremt skicklig. En grundegenskap 8 över medel, två grundegenskaper 6 över medel, två grundegenskaper 5 över medel och två grundegenskaper 3 över medel. 2 primära färdigheter FV 19, 3 primära färdigheter FV 15, 2 primära färdigheter FV 12, 2 yrkesfärdigheter FV 19, 2 yrkesfärdigheter FV 17, 3 yrkesfärdigheter FV 15, 3 yrkesfärdigheter FV 12, övriga färdigheter endast grundchans. Följeslagaren har i princip den bästa utrustning som står att finna och åtminstone ett magiskt föremål, eventuellt flera.

HJÄLTARNAS HANDBOK



en bredaxlade Riorik Stålblick, hjälten från Paxtons belägring, ombesjungen i sju hjälteepos, gick sakta fram mot grottans öppning, med draget svärd och alla sinnen skärpta. Ravennia och Kublai – oändligt långt därifrån, men ändå alldeles intill i sin halvgudsdimension, betraktade honom med skälvande spänning. ”Nå Kublai, var har du DINA förkämpar då?” frågade Ravennia hånfullt och ingöt med en handrörelse tre människors styrka i Rioriks kropp. Det gick en rysning genom hjälten, och han kände sig starkare, modigare, mer kraftfull. Ingen kunde stoppa honom nu, inte ens Mordechai och hans reptilmän. ”Nu! Attack!” vrålade Kublai så att marken skälvde. Fram ur ruinerna runt grottöppningen stormade ett dussintal krigare i romerska harnesk och hjälmar. Riorik tappade nästan fotfästet när marken skakade under honom, men styrt av övermänsklig styrka skar hans svärd rakt genom en angripares hals. Gudarna stod på hans sida idag.

HJÄLTARNAS HANDBOK är en regelmodul för både spelare och spelledare och ger dig omfattande och ingående hjälp vid skapandet och spelandet av både rollpersoner och SLP som är riktiga Hjältar; vilka hjälteförmågor de har, hur de använder sina färdigheter, hur kända de är, hur gudarna styr deras liv och vilka livsmål de själva har, deras karaktärer och karaktärsdrag, hur de hanterar hjältedåd, hur de skaffar följeslagare, hur de används i kampanjer, hur Mörka hjältar fungerar, och mycket mera. HJÄLTARNAS HANDBOK är till för er som vill ha ytterligare en dimension i er Drakar och Demoner-kampanj – hjälteskap, heroism, gudastyrda livsöden och episkt storslagna äventyr...

OBS! Detta är inte ett fullständigt spel. Du måste ha tillgång till DRAKAR OCH DEMONERS Grundregler för att kunna använda HJÄLTARNAS HANDBOK.

